Tot.228

索尼、微软公布PS3、X360专用先进体感技术，对Wii构成严重威胁

中国电视游戏第1刊

游戏机实用技术



特别企划
和声之美
吉他英雄VS.摇滚乐队

攻略透解
死神BLEACH 灵魂升温6
梦幻骑士/勇者30
生化尖兵

特快专递
魔法指挥棒

研究中心
女神异闻录 PERSONA

全新栏目 **游戏道馆**
和小编一起领悟游戏之道

本期赠品
150分钟DVD

新作大集合
现代战争2
怪物猎人3 tri
口袋妖怪 金·银
超级机器人学园
露娜 银色之星的和声
沙加2 秘宝传说
SD高达G世纪 战争
我的暑假4 濑户内少年侦探团～我与秘密地图～

E3 09'
火线直击
最终幻想14 从天而降！
对应PS3和PC平台，2010年发售！
MGS跨平台新作公布！
雷电为主角，对应PS3/X360
马里奥双新作登陆Wii！
新超级马里奥兄弟Wii、超级马里奥银河2
新型PSP震撼发表！
MGS/生化/GT赛车全面登陆PSP

2009.6B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
12>
9 771008 060006

Gamehall 现代战争2 完整预告片公开
热血最强 疯狂世界 HARD难度BOSS战无伤 | 生化尖兵 编辑部实际游戏体验
未知海域2 纵横贼道 精彩影像 | 生化危机5 佣兵模式150人清版攻略指引

旧梅书库&3DM-SMV
www.plumbook.ch



追求卓越品质　开创游戏外设新纪元





深圳市莱仕达电子科技有限公司

地址：深圳市宝安西乡凤凰第一工业区星宏科技园
网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
电话：0755-27960680 传真：0755-27813972
全国统一免费服务专线：400-600-3586

深圳总经销：深圳市莱仕达电子科技有限公司华强北经营部
地址：深圳市华强北赛格科技园四栋西9楼B座908室
电话：0755-83765042/15986681910
联系人：陈先生

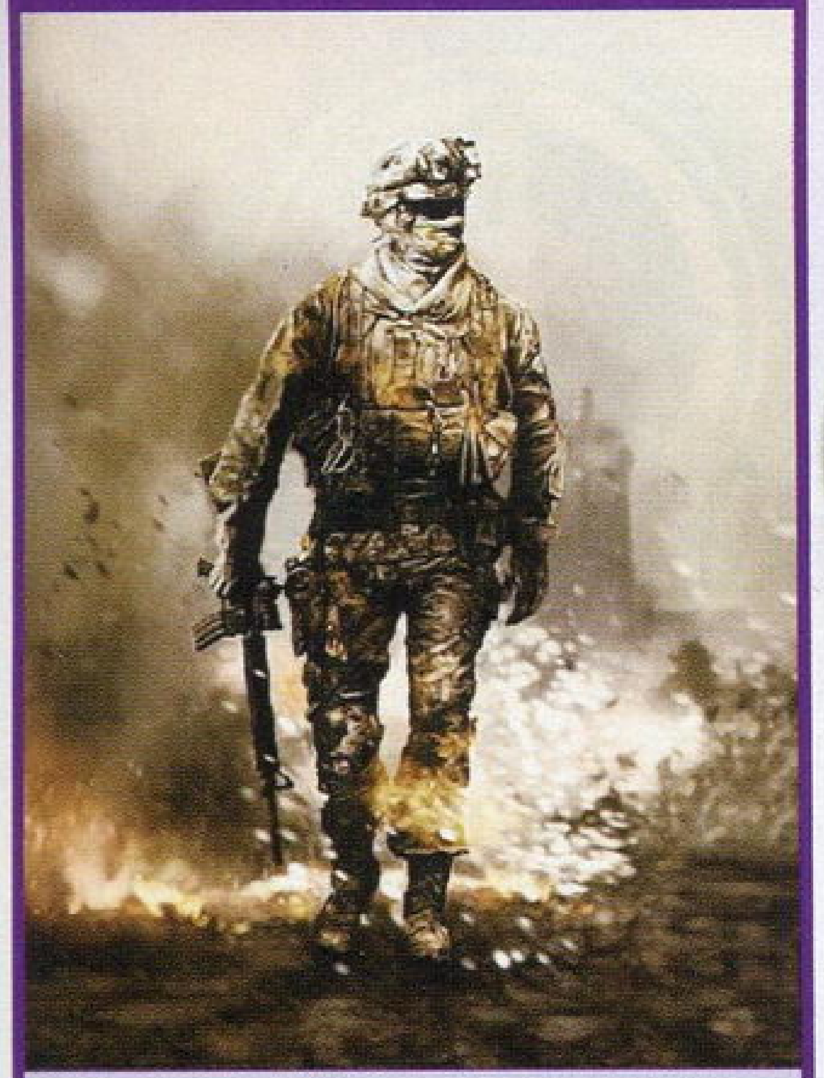
上海总经销：上海国音电脑配件经营部
地址：上海浦东百脑汇3I-18.张杨路588号 邮编：200122
电话：021-58365359/13901626651
联系人：陆先生

东莞总经销：东莞市新机地电玩商行
地址：东莞市东城区世博广场天源电脑城二楼A029
电话：0769-22118877/13509839977
联系人：邹先生


GTcoupe™
Leading Innovation>>>
领先·创新
compatible with
Wii™ MotionPlus
For WiiMusic®
Violin+bow
Nintendo® and Nintendo® WiiMusic® Wii™Motionplus are registered trademarks of Nintendo Co., Ltd., of Kyoto,Japan.This product is not licensed,sponsored,endored or manufactured by Nintendo Co.,Ltd.,of Kyoto,Japan.
利达成公司保留更改产品设计与规格的权利。所有资料经过小心核对，以求准确。
产品的规格、外观（包括但不限于颜色）以实物为准。此图为合成图。
Jingle Bells
Saxophone
Buglet
Trumpet
Baton
Flute
Drumsticks
Guitar
GTcoupe™
金膜（香港）电子有限公司
GT-COUPE（HK）ELECTRONIC CO.,LTD
深圳市利达成电子厂
中国总代理：广州威达电子
地址：广州市荔湾区新基路26号粤景大厦一楼A17档
电话：020-62883180 020-81010971
传真：020-28039071
联系人：刘先生 叶小姐
手机：13711577572（田先生）
网址：www.gt-5game.com
365天
一年质保
SGS
RoHS
深圳市诚信经营企业
ISO9001:2000国际标准化质量管理体系企业

CONTENTS

游戏机实用技术 TV GAME



总第228期

6B

COVER STAFF
封面用图：《现代战争2》
封面设计： 一刀

©2009 Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



焦点 4
游戏情报站 14
排行榜 18
新作短波 20
黄金眼 36

游戏情报站要闻

SE两款动作游戏公开！ 14
《无双》团队打造PS3动作RPG新作！ 14
NBGI偶像计划第二版开始！ 15
《GTAIV》第二张资料片今秋登场 16

前线狙击

现代战争2 24
怪物猎人3 tri 26
沙加2 秘宝传说 29
超级机器人学园 30
露娜 银色之星的和声 32
口袋妖怪 金・银 33
我的暑假4 34
濑户内少年侦探团～我与秘密地图～
SD高达G世纪 战争 35





游戏进行时 68
软硬兼施 70
PS2殿堂 72
游戏道馆 79

攻略透解

生化尖兵 38
勇者30 45
梦幻骑士 52
死神 BLEACH 灵魂升温 6 62

特快专递

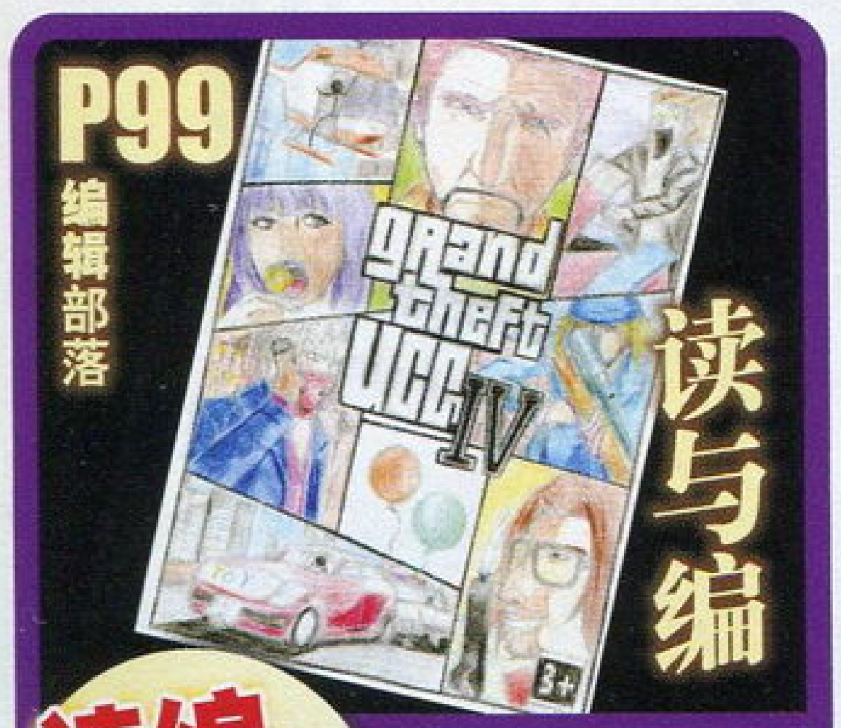
魔法指挥棒 66

研究中心

女神异闻录 PERSONA 74









游风艺苑 98
编辑部落 99
读编往来 100
问题小卖部 106
小编寄语 108
发售表 110

收藏者：

收藏日期：



特别企划 80
多边共享区 90
自由谈 92
影漫搜查线 94
邪魔院 96
剧情派 97

黄金眼REVIEW

胧村正 88
鹰击长空 89

游戏文化 GAME & CULTURE

梅杂志&3DMGAME www.plumbook.cn

本期DVD光盘精彩内容







新作影像集锦

《怪物猎人3 tri》
《TRICO》（暂名）初期宣传片
《真・三国无双5 帝国》
《现代战争2》
《无名英雄》
《终结者 救世主》
《黑暗骑士 战神之怒》
《未知海域2 纵横贼道》
《暴雨》
《VR网球2009》
《托尼・霍克 驾驭》
《极品飞车 绝影狂飙》
《魂斗罗 重生》

游戏广告欣赏

《魔法指挥棒》
Wii motion plus广告及制作特辑
《王国之心 358/2天》
《生化尖兵》

热血最强

《疯狂世界》
HARD难度BOSS战无伤

特别收录

《生化危机5》
佣兵模式150人清版攻略指引
遗迹关卡
实验设施关卡
导弹基地关卡
船首甲板关卡

《生化尖兵》
精彩影像

一球成名 Vol.15

本期TOP 5
+5大爆笑门将乌龙

电影前线

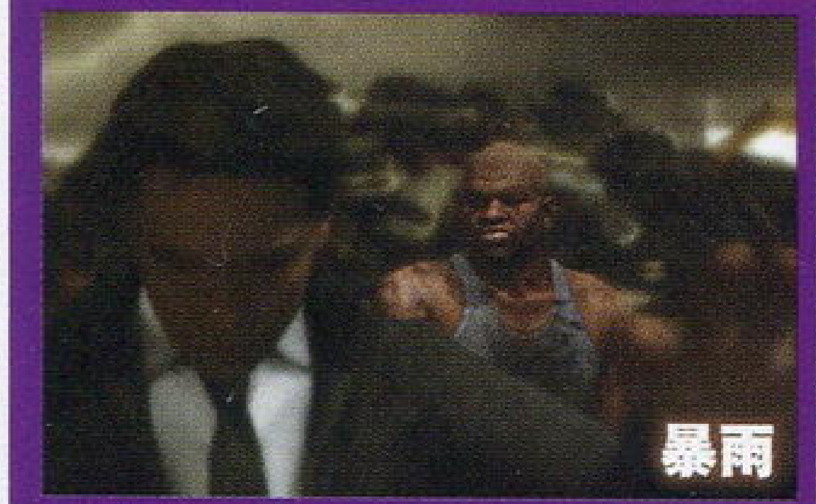
《公众之敌》
《福尔摩斯》
《博物馆奇妙夜2》

动画情报站

Ending Song
《吉他英雄 史密斯飞船》
「Dream On」

本期光盘特别附赠

近期游戏壁纸+推荐游戏精选+Wii模拟器及《魂斗罗 重生》







征集音乐啦！

我们将正式向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！



一球成名 Vol.15 5大爆笑门将乌龙+本期TOP5

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，
请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2009/WE2009）并将存档打包发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明"一球成名"！

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

超级机器人学园 30
红塔拉克岛 彼方与虹色之镜 20
火影忍者 疾风传 忍列传III 68
口袋妖怪 金・银 33
逆转检察官 37
沙加2 秘宝传说 29
无限航路 21

PS2

SD高达G世纪 战争 35

PS3

TRICO（暂名） 光盘
VR网球2009 37
暴雨 光盘
未知海域2 纵横贼道 光盘
黑暗骑士 战神之怒 光盘
三重宇宙 20
生化尖兵 36 38 光盘
生化危机5 光盘
世界足球 胜利十一人2009 光盘
无名英雄 36 光盘
现代战争2 24 光盘
鹰击长空 89
战地 恶人连2 22
战地双雄 第40天 22
真・三国无双5 帝国 37 光盘
终结者 救世主 37 69 光盘

PSP

传颂之物 携带版 37
露娜 银色之星的和声 32
梦幻骑士 52
女皇之刃 螺旋混沌 21
女神异闻录 PERSONA 74
死神 BLEACH 灵魂升温 6 62
我的暑假4 濑户内少年侦探团~我与秘密地图~ 34
勇者30 37 45
战地双雄 第40天 22

Wii

SD高达G世纪 战争 35
VR网球2009 37 光盘
孢子英雄 22
疯狂世界 光盘
怪物猎人3 tri 26 光盘
魂斗罗 重生 69 光盘
极品飞车 绝影狂飙 光盘
吉他英雄 史密斯飞船 光盘
胧村正 88
魔法指挥棒 37 66
托尼・霍克 驾驭 光盘

X360

VR网球2009 37
黑暗骑士 战神之怒 光盘
生化尖兵 36 38 光盘
生化危机5 光盘
世界足球 胜利十一人2009 光盘
现代战争2 24 光盘
鹰击长空 89
战地 恶人连2 22
战地双雄 第40天 22
真・三国无双5 帝国 37 光盘
终结者 救世主 37 69 光盘

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

生化尖兵 ①	Capcom/GRIN ②	动作射击 ③
多机种 ④	Bionic Commando ⑤	⑥ 美版
	2009年5月19日 ⑦ 1人 ⑧	59.99美元 ⑨
	对应机种为PS3、X360 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶
　　　　　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　许浩斌
　　　　　王锐愚　王宇飞
　　　　　颜　君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年6月16日
定　　价：人民币9.80元

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

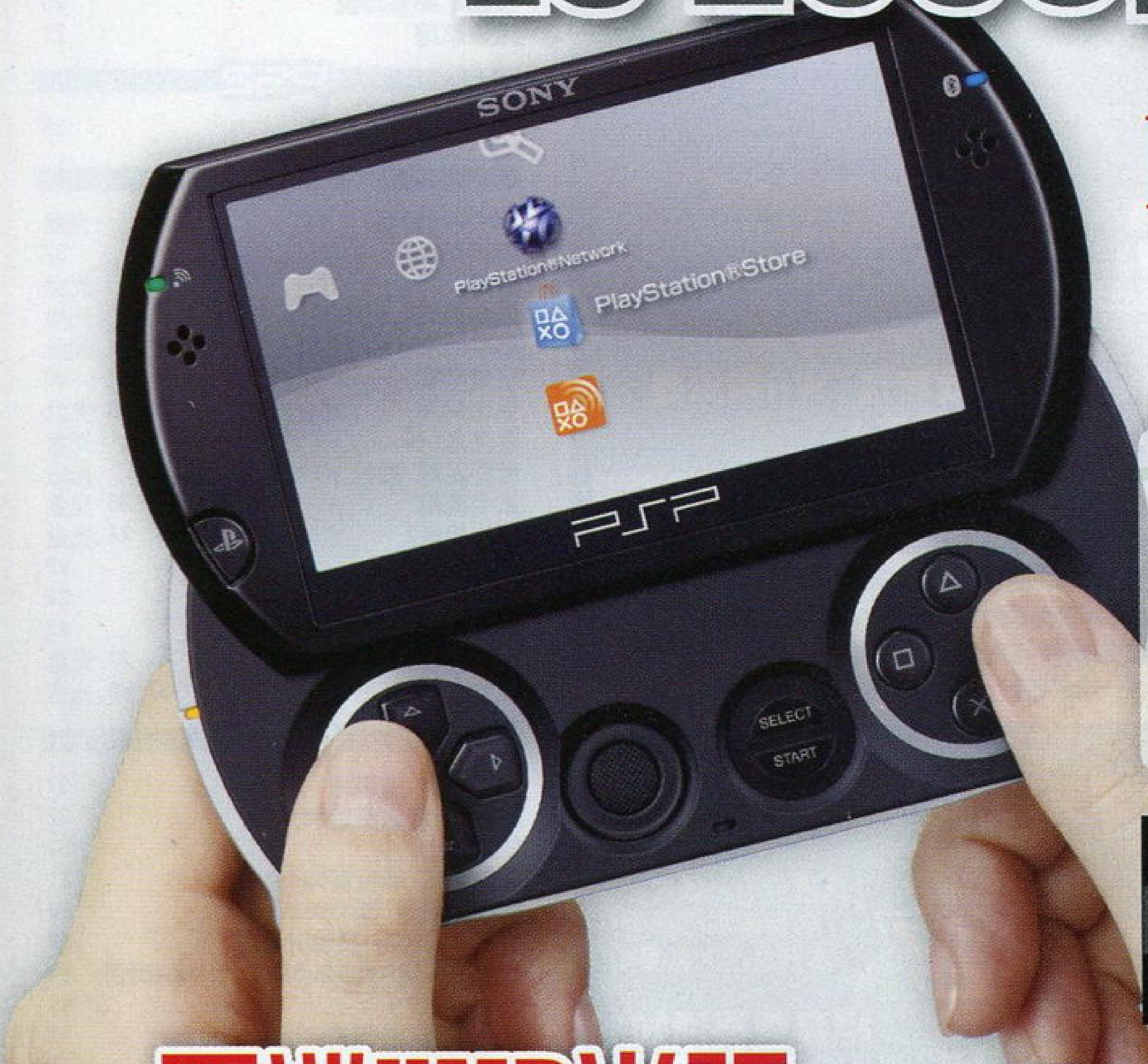
文 星夜

焦点 OUR FOCUS

高潮迭起！E3 2009火线直击

4 年前，X360、PS3 与 Wii 在 E3 展中首次集体亮相，也许你还记得那时巨作集中轰炸的盛况。之后的 E3 2006 虽说同样大作如云，不过在精彩程度上略有不及，而之后的 2007 和 2008 年 E3 展则是令人大为失望。今年，重生后的 E3 再次让玩家重温被惊喜大作淹没的幸福快感。E3 2009 没有令人失望，这是一个充满意外与惊喜的展会，从微软具有技术革命性意义的体感操作系统，到 PSPgo 震撼公开；从《潜龙谍影 崛起》亮相到《最终幻想 XIV》意外降临；E3 2009 可谓高潮迭起。由于时间问题，本期 E3 2009 火线速报仅报道本届展会的头条精华，详情请关注下期 E3 特刊！

PSP go PlayStation®Portable E3 2009头号重磅炸弹！



PSPgo 闪亮登场，10月1日发售！

今年 4 月末，美国 1UP 网站宣称，民间流传已久的“PSP-4000”正式名称为“PSPgo”，并且根据他们看到的实机制作了一张假想图。虽然索尼并未对此表态，但在 E3 展中将公开“PSPgo”几乎已经成为人们心知肚明的事实。当人们在耐心等待索尼 E3 发布会时，不知是索尼有心还是无意，PS3 的网络视频杂志 Qore 率先披露了“PSPgo”！

地　区	北美/欧洲
发售日	2009年10月1日
定　价	249美元/249欧元

地　区	日本
发售日	2009年11月1日
定　价	26800日元

取消UMD光驱，内置16GB闪存！

PSPgo 的造型与之前 1UP 网站提供的假想图非常接近，采用了上下滑盖的造型，与索尼曾经推出的掌上娱乐设备 Mylo 有点相似。SCEA 硬件市场部主管 John Koller 亲自向人们介绍了 PSPgo 的特征。正如传闻所述，PSPgo 除了采用滑盖设计外，其硬件设计与 PSP-3000 最大的不同在于取消了 UMD 光驱，今后将通过下载的方式提供游戏。PSPgo 内置 16GB 闪存，足以满足用户的存储需要。Koller 说：“《小小大星球》、《杰克与达斯特》甚至还有一款《潜龙谍影》新作都将随之推出。你也可以在 PSN 上租赁或者购买一流单片。总之在 16GB 的闪存空间里，你可以放下一大堆的内容。”除了内置闪存外，PSPgo 也配备了记忆棒插槽，不过采用的是更加小巧的 Memory Stick Micro。PSPgo 首发时将提供钢琴黑和珍珠白两种颜色。

考虑到有些玩家仍然喜欢通过传统的零售渠道购买游戏，因此索尼不会从此放弃 UMD，PSP-3000 今后将与 PSPgo 长期并存，今后发售的多数 PSP 游戏也将同时提供下载版和 UMD 零售版。不过这估计只是一个过渡阶段，今后下载预计将成为 PSP 游戏发行流通的主要渠道。用户除了可以通过 PSPgo 直接无线上网从 PS Store 下载游戏外，也可以通过 PS3 下载然后传输到 PSPgo，或者通过索尼专为 PSPgo 研发的软件 Media Go 用 PC 下载然后传输到 PSPgo。PSPgo 发售时将会附赠一张 CD-ROM，其中装有 Media Go 的程序。

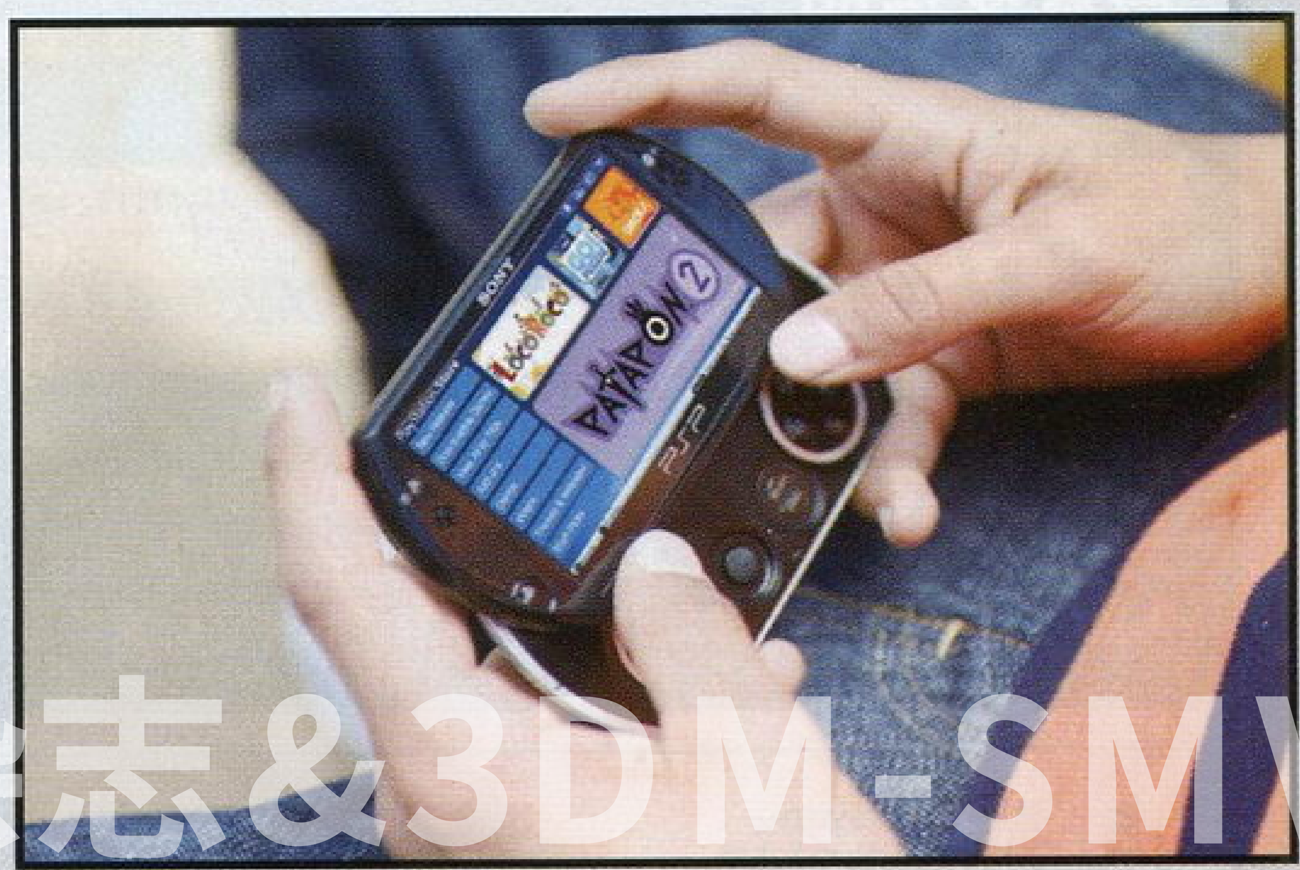
此外，今年秋季索尼将为 PSP 推出“SensMe 频道”，这是一种音乐推荐程序，用丰富的用户界面让玩家享受保存在 PSP 中的音乐，它会智能分析歌曲的特点，分类为“放松型”、“欢快型”、“舞蹈型”等，玩家可以根据自己的心情选择播放列表。



▲SensMe可以根据心情将歌曲分类。



▶用PC进行游戏下载和管理的Media Go程序界面。



杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PSPgo硬件深入解析

正面



PSPgo规格

型号： PSP—N1000
尺寸： 128×16.5×69mm
重量： 158克（包含电池）
屏幕： 3.8英寸，480×272像素
音频： 内置扬声器、内置麦克风
主输入／输出： Wi–Fi、蓝牙2.0、USB2.0、Memory Stick Micro、视频输出
内置存储器： 16GB闪存



▲PSPgo与PSP和iPhone的大小对比示意图，可以看到PSPgo的个头比PSP减小了许多，仅比iPhone略大。

背面



由于PSPgo取消了UMD光驱，而且使用了更精密的生产工艺，因此机身重量得以大大减轻，重量比已经相当轻盈的PSP–3000还要轻31克。

将屏幕滑开后的全貌



■与之前的传闻不同的是，PSPgo的屏幕不但没有变大，反而从原来的4.3英寸减小到3.8英寸。

■蓝色的蓝牙信号灯。增加蓝牙功能是PSPgo的又一个卖点，这样就可以与手机等支持蓝牙的电子设备直接无线传输文件，而且也可以使用无线蓝牙耳机。

■PS键位于屏幕左侧，显得非常醒目。

PSPgo的键位配置基本不变，不过由于将屏幕滑开后，下半部分的空间有限，因此十字键和类比滑杆的位置从上下排列变为左右排列，这可能会影响到某些游戏的操作便利性。另外，下半部分所有的键位都是位于下凹的圆形区域内，让上半部分能够顺利下滑。



位于机身右侧下方的电源滑钮。



机身下方的耳麦和USB端子。



屏幕亮度调节键、音量加减键和音效键被转移到机身下半部分的顶侧，即L/R键中间。



◀将滑盖合上，上屏幕就会出现时钟和日期。

PSPgo的其他功能与配件

PSPgo的滑盖式设计不仅使其体积更小，而且看片听音乐更方便，不用将屏幕滑开就可以看片和听音乐。将屏幕合上时，将会出现PSPgo的新功能，例如时钟和日历。PSPgo搭载了“游戏休眠”功能，在不用退出游戏的情况下，只要将游戏暂停，就可以调出XMB界面进行系统其他功能的操作。在PSPgo发售的同时，索尼将推出官方充电底座（PSP–N340），可以在充电的同时看电影或听音乐。此外也会推出PSPgo专用的视频输出线，将PSP的游戏和电影画面输出到电视。



◀可以一边充电一边看电影的充电底座。



▲珍珠白PSPgo。

话柄杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PSP大作海啸来袭！

今年初开始，索尼联合各第三方陆续公开了多款 PSP 大作，并且表示将会在 E3 上公布 PSP 的一批巨作阵容。索尼的 E3 发布会果然没有令人失望，除了之前传闻中的几款大作外，还有几个惊喜之作公开。如今，《最终幻想》、《GT 赛车》、《生化危机》、《潜龙谍影》等 PS 时代的主力巨作已全面集结于 PSP，这是自从 PSP 公布以来规模最强大的巨作阵容，标志着 PSP 真正进入了成熟期！

潜龙谍影 和平漫步者（暂译）

发行商： Konami **预定发售时间：** 2010年


■四位Big Boss同时出击！充满趣味性的多人协作模式等待着玩家。

在 E3 召开半个月前，Konami 小岛组的新作预告网站一直在与玩家捉迷藏，不过在谜底揭晓之前，人们已经通过各种渠道得知网站中预告的不仅是一款游戏。除了率先公开的《潜龙谍影 崛起》外，还有一款是 PSP 的《潜龙谍影 和平漫步者》（Metal Gear Solid：Peace Walker）。之前 Konami 已经在 PSP 上推出了《潜龙谍影 Acid》、《潜龙谍影 掌上行动》等作品，但都是小投资、小制作的游戏。而这款《和平漫步者》目前看来应该是一个大手笔，Konami 表示本作是系列的正统续作，故事发生在《潜龙谍影 3》的 10 年后，即 1974 年。一个未知势力占领了哥斯达黎加，Big Boss 将会与其他的克隆士兵一起潜入基地。在目前公布的预告片中，可以看到出现了 4 个 Big Boss 携手对抗巨大的 Metal Gear，还可以看到 4 位 Big Boss 合作潜入基地，看来本作应该是支持多人协作。小岛秀夫表示，本作是由他亲自撰写剧本和担任制作人的作品，绝对不是系列外传，而且《潜龙谍影 4》的多名主要成员参加了本作的开发。


▲与《潜龙谍影3》一样，本作将会以丛林为主要舞台。


▲作为一款掌机游戏，本作的画面之强令人赞叹。

杰克与达斯特 失落的边境

发行商： SCE **预定发售时间：** 2009年第四季度

作为系列的正统新作，《杰克与达斯特 失落的边境》在 E3 展中提供了几个关卡的试玩。在游戏系统方面，本作与 PS2 上的系列第一作较为接近，主要围绕平台动作，弱化了战斗元素，不过玩家仍然有丰富的武器和战斗动作。




■游戏中将会出现驾驶战斗机的激烈空战场面。

生化危机 携带版

发行商： Capcom **预定发售时间：** 2010年

在本届 E3 展公布的 PSP 新作中，最令人意外的当属《生化危机》。不久前 Capcom 取消了 PSP 版《鬼泣》的开发计划，让人误以为 Capcom 正在降低对 PSP 的兴趣，然而在索尼发布会中，Capcom 正式确认将在 PSP 上推出《生化危机 携带版》（Resident Evil Portable），这是“《生化危机》系列”首次正式登陆 PSP！Capcom 表示，本作是专门为 PSPgo 打造，而且并非移植游戏，而是一款全新作品。



GT赛车（暂名）

发行商： SCE **预定发售时间：** 2009年10月1日



已经公布了 5 年之久的 PSP 版《GT 赛车》终于在本届 E3 展中公布了实际画面，虽然游戏的正式名称尚未确定，但已经确定将于 10 月 1 日与 PSPgo 同步发售！系列制作人山内一典在发布会中对该作进行了演示。本作将会保持稳定的每秒 60 帧画面，可以通过 ad hoc 无线联机与好友交换自己收藏的汽车，并且支持 4 人联机比赛。此外，虽然是一款掌机游戏，本作收录的汽车数量达到了惊人的 800 多辆！此外本作的赛道数量达到了 35 条，部分赛道有多种布局，因此相当于总共有 60 条赛道。山内一典表示本作与 PS 上的系列第一作较为相似，用十字键操作将会得到更高的乐趣，不过玩家也可以使用类比滑杆进行操作。本作在 E3 展中也提供了试玩，而且 DEMO 中已经有 100 辆赛车和 14 条赛道，看来本作目前的完成度已经很高。



小小大星球

发行商： SCE **预定发售时间：** 未定

年前已经确认的《小小大星球》在 E3 上提供了有两个关卡的试玩 DEMO，一个是剧情关，还有一个是迷你游戏。本作是原创新作而非 PS3 移植版，其游戏方式与 PS3 版一样，也可以用简单而强大的界面创造关卡，然后以横卷轴平台动作游戏的方式进行。





话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS3 独占《最终幻想 XIV》2010 年发售！

索尼发布会爆出 E3 最大惊喜



■本作的人物设定风格与《最终幻想 XI》非常接近。

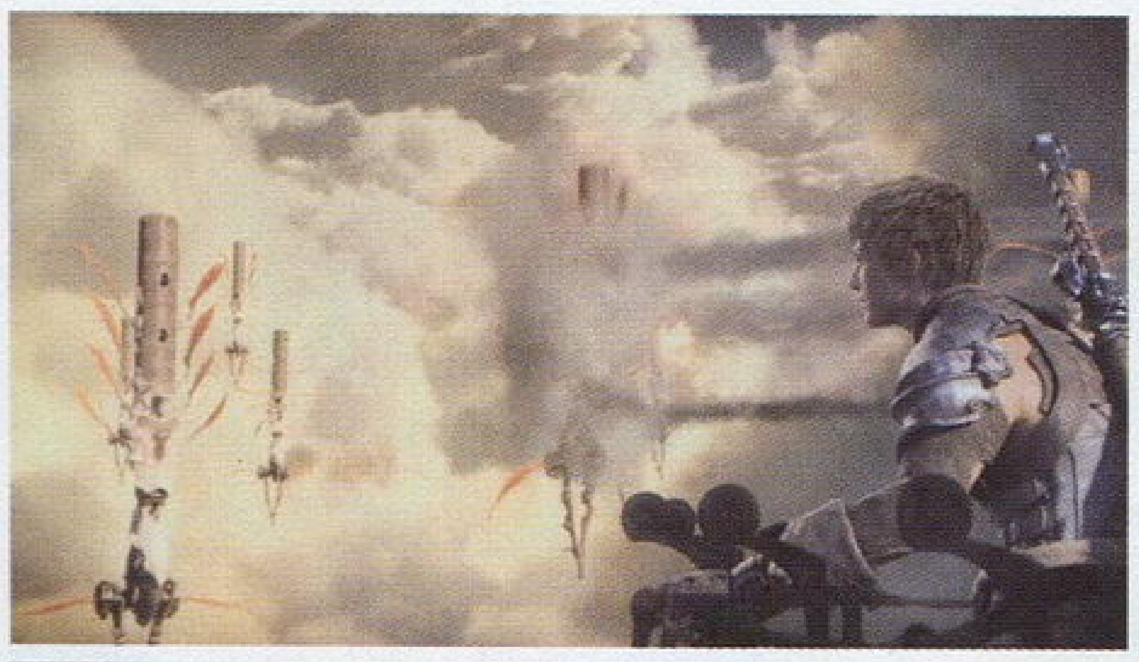


在E3 展前，PSPgo 和 PS3 新体感操作系统已经为人所知，人们都以为索尼无法在其展前发布会中再带来惊喜，然而索尼事先已有声明：本次 E3 展将会有核弹级重要声明。在索尼的 E3 发布会中，索尼证明了他们的“核弹级声明”绝非吹牛。

当 SCEA 总裁 Jack Tretton 的口中吐出《最终幻想 XIV》时，现场爆发出一阵笑声，大家都以为 Tretton 一时口误把《最终幻想 XIII》误说成了《最终幻想 XIV》。谁知这时现场的灯光暗了下来，一段大约 3 分钟的影像开始播出，“FINAL FANTASY XIV ONLINE”的字样赫然出现在大屏幕中，这段出乎所有人意料的影像将会场的气氛推向了最高潮。

其实有关《最终幻想 XI-2》正在开发中的传闻由来已久，《最终幻想 XI》制作人田中弘道曾经表示他们正在为次世代主机开发一款网游大作，而之前也有传闻说该作会在 E3 展中公布，但不管是谁都万万没有料到，这款游戏居然就是《最终幻想 XIV》。从目前公布的预告片来看，本作从人物设定风格到世界观特点都与《最终幻想 XI》有很多相似之处，我们不妨大胆推测本作原本就是作为《最终幻想 XI-2》开发的游戏，但之后由于《最终幻想 XIII》跨平台，SE 必须向索尼作出补偿，因此就把原本的《最终幻想 XI-2》换个名字，成为了《最终幻想 XIV》。既然本作的预定发售时间是 2010 年，想必应该是已经开发多时。由于《最终幻想 XIII》的发售日都没有确定，而且还有一款《最终幻想 Versus XIII》，《最终幻想 XIV》能否在 2010 年发售令人怀疑。不过由于本作是《最终幻想 XI》的团队独立开发，与《最终幻想 XIII》和《最终幻想 Versus XIII》的团队并不重合，因此其开发进度不会受到影响。

《最终幻想 XIII》将于 2010 年全球同步发售，PS3 独占家用机版，另外也将推出 PC 版。游戏首发时同时支持日语、英语、德语和法语，关于游戏本身，目前能够确定的是会发生在 Eorzea 世界中。本作由《最终幻想 XI》原班人马打造，制作人是田中弘道（代表作《最终幻想 XI》），导演是河本信昭（代表作《最终幻想 IX》、《最终幻想 XI》），美术指导为吉田明彦（代表作《最终幻想 XI》），作曲为植松伸夫。

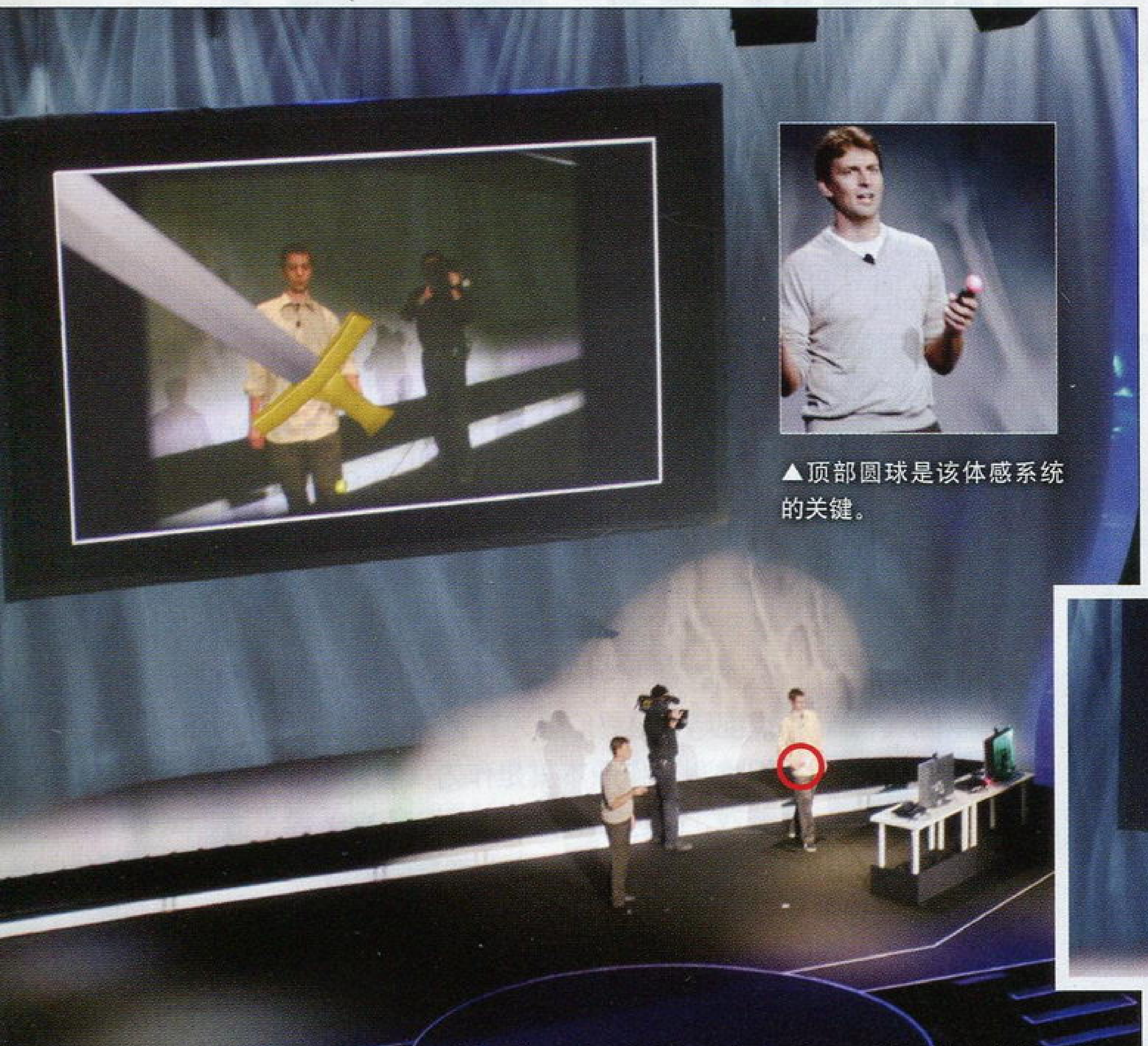

▲预告片中出现了波澜壮阔的空中战斗场面，看来本作将会拥有单机 RPG 游戏一样的精彩演出效果。



■虽然明知是 CG 画面，这样美丽的世界还是令人产生无尽遐想，相信这次为 PS3 贴身打造的《最终幻想 XIV》将会带来家用机 MMORPG 的革命！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS3 棒状体感操作系统明春发售

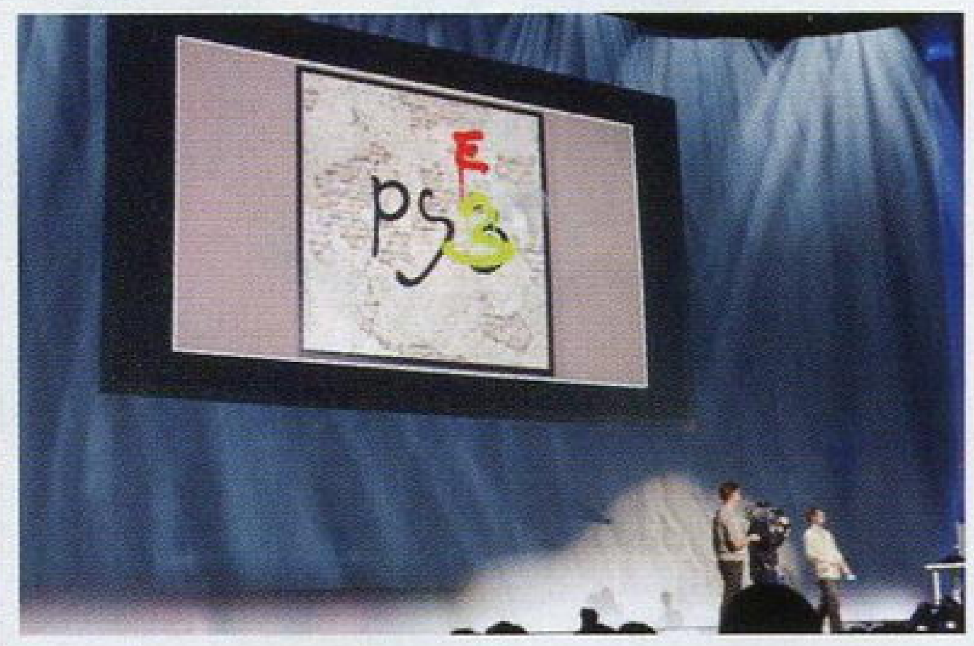


▲顶部圆球是该体感系统的关键。

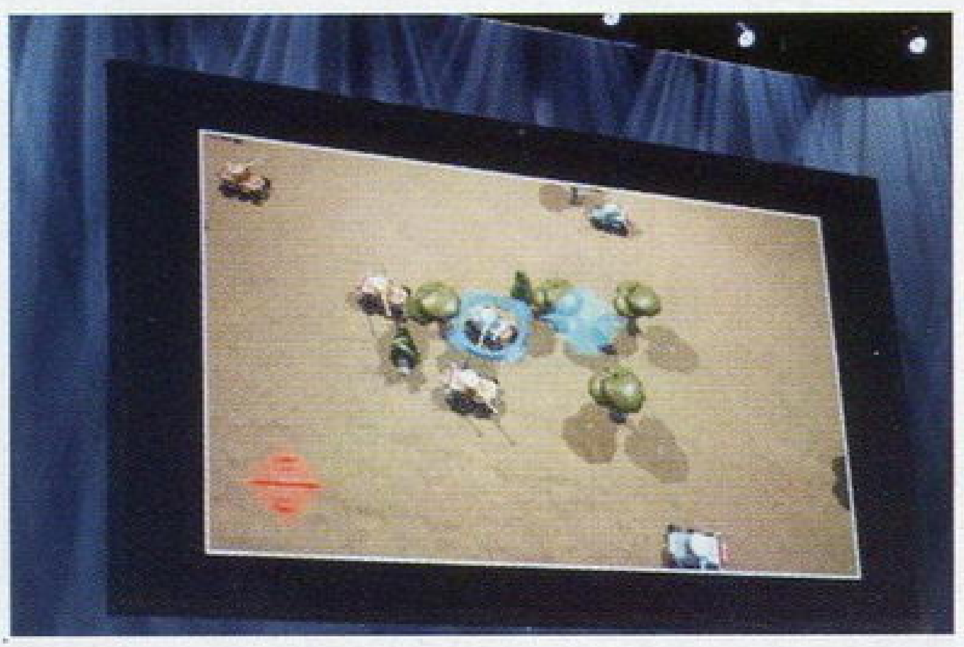
■挥剑战斗时棒状控制器最直观的应用之一，PS3 的这套系统可以实现很多复杂的攻击模拟动作。

索尼的体感系统早已通过专利资料与某些业内渠道引起人们的关注。在 E3 索尼发布会中，这套体感操作系统果然成为一个重要演示环节。索尼研发部的 Richard Marks 对这套系统进行了演示，使用头部为紫色的棒状控制器配合 PS Eye 摄像头，宣称可以实现 1:1 的动作感应精度。这套设备预计将于 2010 年春季发售。

棒状控制器顶部闪闪发亮的圆球是这套系统的奥秘所在，PS Eye 就是通过它判断空间位置、距离和移动。根据不同的功能应用，该球会变换颜色。该系统的操作方式与 Wii 遥控器手柄类似，现场演示从一些简单的功能开始，到后面有一些相当惊人的操作应用。首先演示的是一些体育游戏，例如网球、高尔夫等，Marks 屡次强调该系统绝对可以实现 1:1 的体感操作。之后演示了挥舞巨剑、权杖以及用枪战斗的体感操作。Marks 表示，这套系统的体感操作可以精确到 1 毫米以内，将会超越市面上的任何同类体感操作设备，玩家可以自由操作 3D 物体，对着空气画画等。在即时战略游戏中，玩家可以直接选择和移动各个单位。



▲对着空气写字最能表现动作感应的精度，从现场演示来看 PS3 体感系统的精度确实很高。



▲直接对着屏幕将各个单位抓起来放在特定的位置，这样的直观操作让以往难以移植家用机的即时战略游戏有了光明的前景。

《战神 III》确定 2010 年 3 月发售！



《战神 III》是去年索尼 E3 发布会的压轴戏，今年的索尼发布会再次将本作放在发布会最后重点演示，并确认本作是《战神》三部曲的最终章，将会结束宙斯与奎托斯之间的战斗。索尼在会场提供了长度为 20 分钟的试玩 DEMO，最令人振奋的是：索尼确认本作将于 2010 年 3 月发售！

Rockstar 打造 PS3 独占大作

传闻已久的 Rocstar PS3 独占大作在索尼发布会中首次公开，本作定名为《Agent》，以 1970 年代末的谍报战与刺杀行动为主题，玩家将转战于世界各地。目前 Rcockstar 并未透露本作详情，但这应该是他们全力打造的一款重头作品，Rockstar 创始人 Sam Houser 说："我们总是非常喜欢制作动作游戏，而《Agent》相信将可以成为终极的动作游戏。" SCEA 总裁 Jack Tretton 说："我们希望《Agent》具有和《GTA》一样的威力，成为人们必买的游戏。"

ICO 小组新作《最后的守护者》公开



■游戏中将会有很多潜入成分。

5 月 20 日出现了 Team ICO 新作《Project Trico》的首支预告片，预告片中的某一幕与之前 ICO 小组的新作招聘广告如出一辙。在索尼的发布会中，本作确定正式名称为《最后的守护者》(The Last Guardian)。在 E3 展中公布的预告片与之前的泄漏版相似，不过画面经过了润色，应该是更高完成度的版本。从预告片中可以看到，本作将会以一个巨大的遗迹群为舞台，保持了上田文人作品一贯的空旷静谧感。游戏将围绕一位男孩与巨兽展开，玩家要利用他们各自的能力特点在遗迹中探索，男孩与巨兽的配合将会是游戏的要点，在探索时还要注意躲避看守的盔甲兵。



■伤痕累累的巨兽。

《GT 赛车 5》首次亮相

索尼在本届 E3 展中重点宣传的是 PSP 版《GT 赛车》，不过让玩家望穿秋水的《GT 赛车 5》总算也首次公布了一段预告片，照片级的画面质量和车体细节的逼真程度令人无可挑剔，可惜玩家最关心的发售日问题仍然没有得到解答。



▶ 从这张图中可以看到本作终于增加了车体损坏效果，从变形的引擎盖到车身油漆的轻微破损都达到了惊人的真实度。



◀《GT 赛车 5》的赛道将再次诠释照片级的真实含义。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn



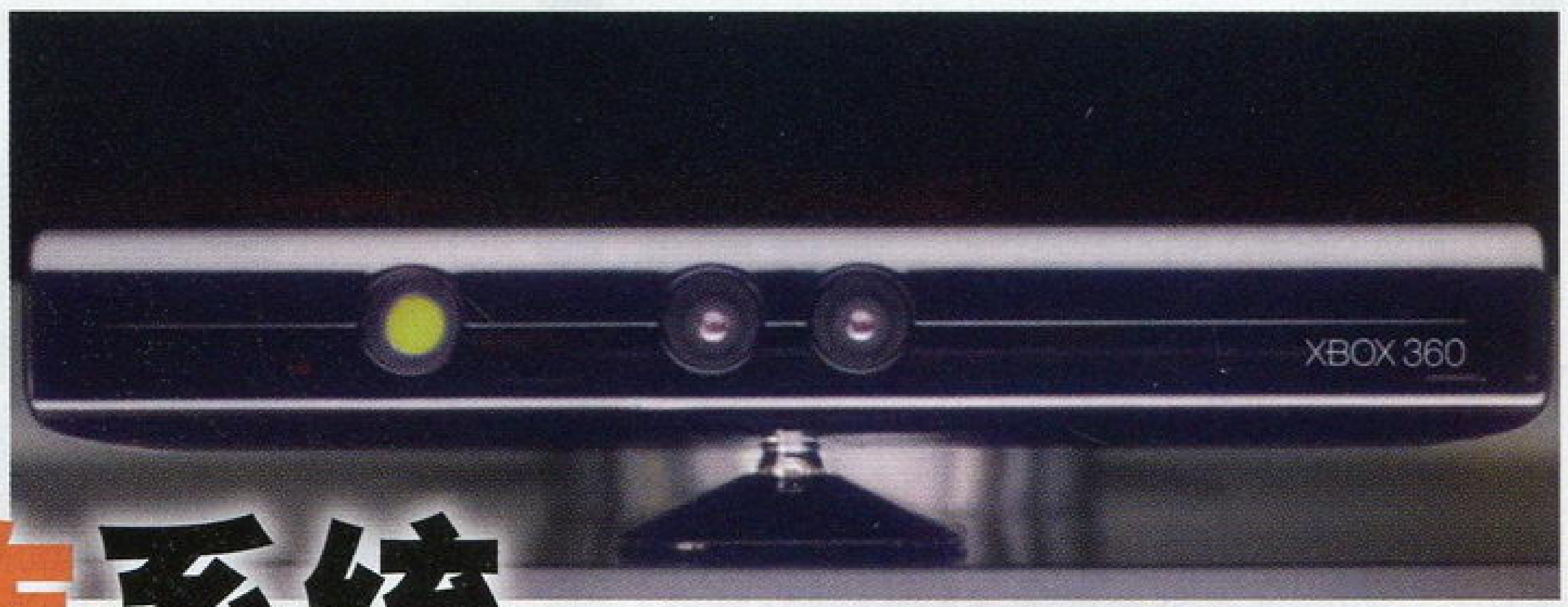
■微软将“初生计划”的揭幕交给了斯皮尔伯格。


■将主角想像成自己，你的每一个攻击动作将与其完全相同。

“初生计划”催生娱乐产业新时代！

微软发布会压轴戏！

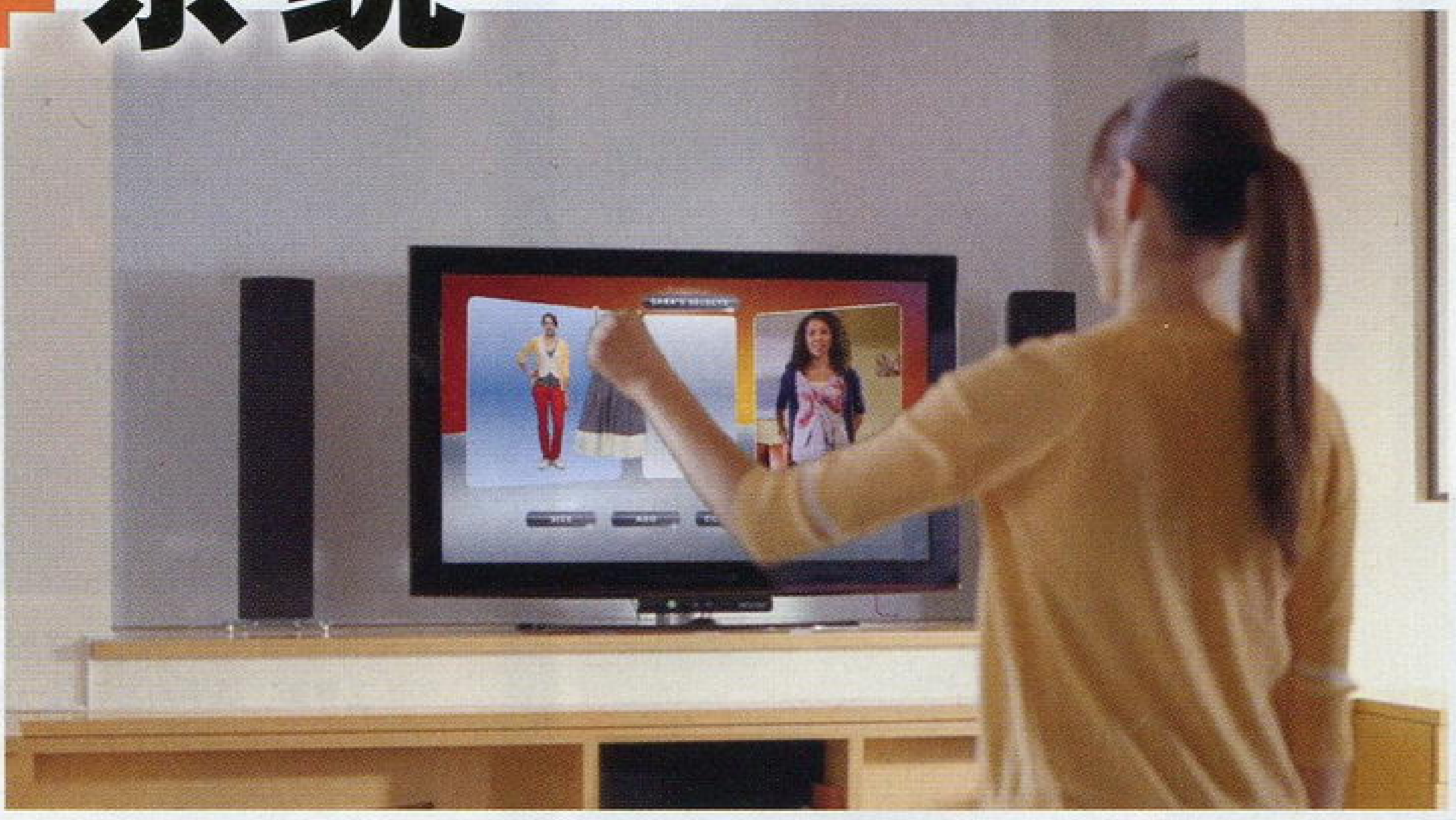
在今年4月份，微软互动娱乐部副总裁Don Mattrick已经表示，今年E3展上微软准备的重大声明“将彻底改变人们对家庭娱乐的看法”。在此期间，关于X360动作感应操作系统的传闻逐渐浮出水面，各种信息渠道基本上确定了体感操作系统将成为微软展前发布会的要点。但微软的这套体感装置绝非游戏控制器那么简单，正如Mattrick所说，这套系统涵盖的是整个家庭娱乐，而不仅仅是游戏！



革命性的体感操作系统

“今天，有娱乐文化的梦想家们站在我们的阵营，无控制器的新游戏方式正在我们的地平线上升起，X360正在为家庭娱乐翻开新的一页。”Don Mattrick说，“对我们来说，E3就是要打破年龄的隔膜，打破游戏与娱乐之间的隔膜，最重要的是，打破游戏玩家与非玩家的隔膜——这只有X360才能实现！”

用来打破隔膜的是微软的“初生计划”(Project Natal)，这就是之前被传得沸沸扬扬的X360体感操作系统的计划代号。这是一种可以让玩家完全使用自己的身体进行游戏操作的系统，与索尼的EyeToy类似，通过摄像头捕捉玩家的一举一动。不过微软的这套系统更为先进，它是全球第一款结合RGB摄像头、纵深感应器、多阵列麦克风并且内置专用处理器的动作侦测系统。EyeToy捕捉到的画面只能被作为一个二维的平面画面进行分析处理，而“初生计划”能够定位玩家的身体在三维空间中的移动，这种技术其实与某些游戏公司制作游戏时使用的动作捕捉系统相似，玩家就像动作捕捉演员，自己的各种细微动作都会真实地转化为屏幕中人物的动作。更为神奇的是，这套系统具有强大的语音智能识别功能。微软宣称“初生计划”能够理解玩家所说的话，而不仅仅是对某些关键词做出反应。


▲这是“初生计划”影像演示中一个非常有趣的功能：画面分为三个部分，左边是通过摄像头拍摄到屏幕中的自己，中间是各种服装，右边是身处远方通过同样的系统与玩家进行视频聊天的朋友。这位朋友向你推荐了几款衣服，你可以用体感操作的方式选择衣服，然后将衣服直接“抓起来”，放到左边画面中，让屏幕中的自己“穿上”这件衣服，然后你可以像站在试衣镜前一样，转动身体，看看这件衣服穿在自己身上的效果。

www.plumbook.cn

X360 独占大作群预告

在微软的展前发布会中，共有《除暴战警2》、《极限竞速 3》、《光环 致远星》、《求生之路 2》这四款独占大作首次亮相，此外还有《分裂细胞 定罪》和《艾伦·韦克》这两款虽然公布多时，但长期蛰伏的独占大作以全新姿态重新公开。另外还有一批独占的 XBLA 新作。关于这些新作详情，我们将会在下一期 E3 特刊中进行全面报道。

光环 致远星

Halo: Reach

开发商：Bungie Studios

发售时间：预定 2010 年

虽然《光环 3 天降神兵》尚未发售，Bungie 已经有另外一款《光环》新作正在开发。《光环 致远星》以斯巴达士兵的训练地致远星为舞台，在目前公开的预告片中，可以看到致远星在星盟的大规模杀伤性武器轰炸中满目疮痍。Bungie 表示购买《光环 3 天降神兵》的玩家将可以参与本作的多人模式公测。



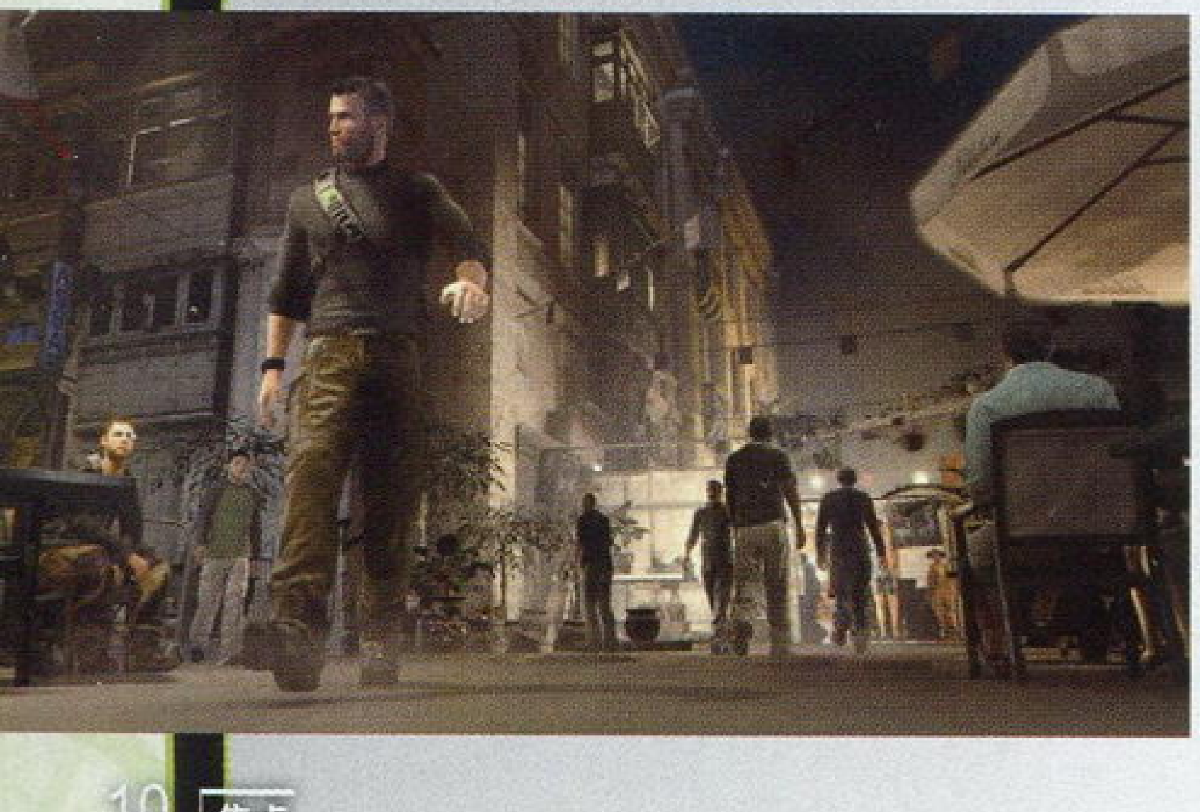
分裂细胞 断罪

Splinter Cell: Conviction

开发商：Ubisoft

发售时间：2009 年第四季度

以全新形态亮相的《分裂细胞 断罪》仍然是 X360 独占游戏，故事背景与之前公布的相同。育碧表示，本作的目标是让以往战术谍报游戏的慢节奏特点不复存在，山姆·费舍尔的行动速度将会大大加快。游戏画面不再是之前公布的明亮色调，而是重返系列的黑暗风格，山姆·费舍尔的形象也有很大的变化。



关键词解析

何谓"Natal"？

Natal 这个词有多层含义。过去微软经常以城市名作为项目代号，而 Natal 正是巴西东北部一座海岸城市的名字，之所以选择这个名字，是因为该计划的主要负责人 Alex Kipman 是巴西人。此外，Natal 在拉丁文中有"出生，诞生"的意思，正好符合微软试图催生娱乐新时代的目标。

"初生计划"深入解析

精确到脚趾的体感操作

"初生计划"的技术诀窍是将类似于 EyeToy 的画面捕捉功能与纵深感应器和专用处理器结合。它的 RGB 摄像头能够进行面部识别等精确的画面识别，而最大的奥秘是通过纵深感应器投射出来的红外线分辨玩家各身体部位在三维空间中的纵深位置，一个单色的 CMOS 感应器可以识别整个房间的三维空间，而且可以不受光线环境的影响。该装置还内置了一款专用的处理器，配合微软研发的智能识别软件，可以消除环境中可能会影响动作感应识别精度的视觉因素。微软宣称，通过这套系统，玩家可以尽情用自己的全身进行游戏操作，从头部到脚趾，它将给玩家带来整个身体的游戏体验。



▲将画面中的握住方向盘的手想像成自己的手进行方向操作。



▲"初生计划"支持多人动作识别，你不用担心坐在身旁的好友会影响系统对你的动作判断。

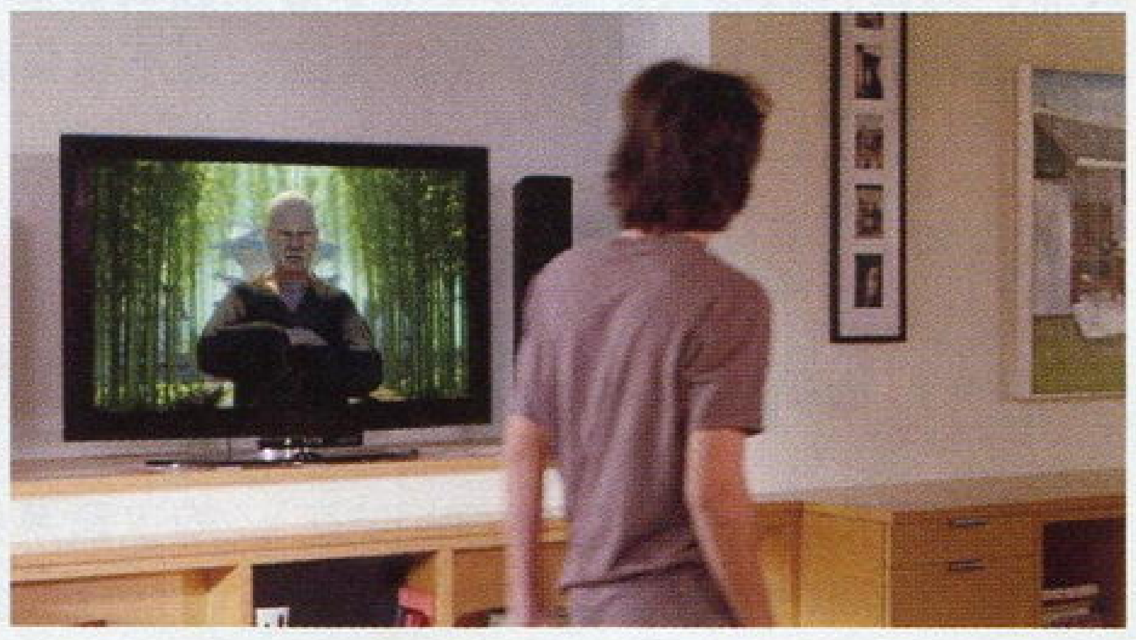


▲用体感操作的方式直接控制 X360 的 NXE 主界面，将手向左轻轻一挥，就相当于按了方向键，选择了下一部电影。这时，利用声音识别功能，你只要说一声："Play Movie"，就可以播放当前选中的电影。

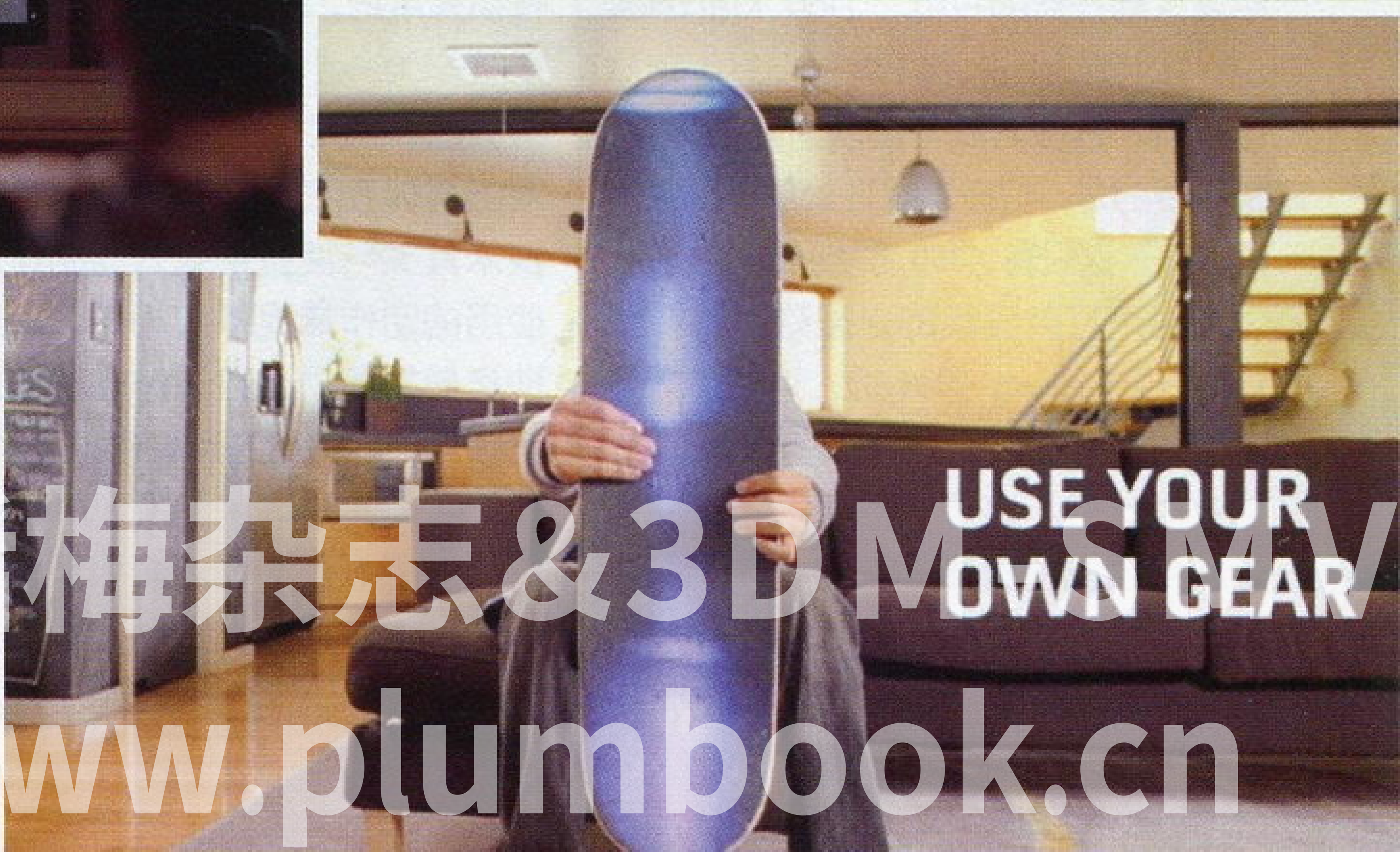
▶ 拿出自己的滑板，通过摄像头拍摄并保存在系统中，就可以在游戏里使用自己的滑板了。类似的功能在各类游戏中将会有非常广阔的前景。

与虚拟世界的对话

由于"初生计划"能够识别玩家的面部表情，并且"听懂"玩家所说的话，因此玩家可以向游戏中的角色打招呼甚至与之对话。"初生计划"使用了独特的"多阵列麦克风"，可以智能提取玩家的语音，自动消除背景噪音。将动作感应与语音识别的结合不仅使用于游戏功能，X360 的 NXE 界面、电影播放等娱乐功能都可以直接用体感 + 声控的方式实现。例如，你只要站在镜头前，系统就会识别你的脸部，并为你登录到 Xbox LIVE。当然，你可以将其作为普通的摄像头与好友视频聊天，而在视频聊天的同时又可以用动作感应的方式对各种界面和功能进行操作。



▲注意屏幕中的人物目光会随着玩家的左右移动而跟着移动。



梅杂志&3DM
www.plumbook.cn

匪夷所思的虚拟人物

在“初生计划”的演示中，最惊人的可能就是《神鬼寓言Ⅱ》制作人Peter Molyneux带来的一段影像。早在E3之前，Lionhead已经透露将会有震撼声明，而这次演示的技术确实很有震撼效果，可以说是让人们看到了游戏业的未来。Molyneux表示，这种技术将会“改变游戏的前景”。在影像中可以看到屏幕中的虚拟小男孩Milo与现实世界中的女子Claire对话，通过“初生计划”的面部表情识别与语音识别功能，Milo可以对Claire的言行举止即时作出反应。当Claire看到Milo所在游戏世界中的池塘时，能够看到自己在水面上的倒影。



▲由于摄像头会分辨玩家眼睛的位置，因此游戏中的人物与你对话的时候，会盯着你看。复杂的语句识别系统使其可以“听懂”你说的话，并作出相应的反应。你会感觉到简直是在与电视机里的真人交流。



▶Claire在纸上画了一条鱼，然后将纸递到摄像头面前。这时神奇的事情发生了——Claire的画出现在游戏世界中，Milo伸手从屏幕上方将画接了过来。这一刻，挡在玩家与游戏世界之间的电视屏幕仿佛消失了，看起来就像Claire将现实世界的纸直接递给了游戏世界中的Milo。



▲Milo把一个潜水镜向着屏幕外扔了出来，Claire作出将护目镜接住的动作，然后假装手上拿着护目镜，将其戴到头上。



▲在屏幕中的池塘水面中出现了Claire的倒影，她做出各种动作拨动水面，波纹会根据她的动作而发生相应的变化，而且她在水面的倒影也随之变化，就像屏幕变成了一潭水。

X360的未来

微软表示，目前公布的影像仅仅是概念演示，“初生计划”的未来成品可能会有一定的出入。微软并未公布该装置的发售时间，微软高层John Schappert表示，目前谈发售时间为时尚早，而且在未来很长时间内都不会公布，他说：“这是一种重要的新技术，我们已经开发了一段时间，我们现在还没有准备好公布发售时间或者相应详情。”

Schappert表示，“初生计划”是向人们展示X360的未来，更重要的是向第三方游戏开发商传达其可能性。目前“初生计划”的样品与开发工具包已经发给第三方，它将与任天堂的Wii Fit一样，成为一种通用外设，会有大批第三方相应作品推出。Schappert说：“我们的目标是向大家展示X360的未来，具体细节今后再说。”

求生之路 2

Left 4 Dead 2

开发商： Valve

发售时间： 2009年11月17日

《求生之路》的PC与X360版累计销量超过250万，这次续作仍然是对应PC和X360。本作中玩家仍然是扮演四名“幸存者”之一，他们将从乔治亚州萨瓦纳前往新奥尔良。本作将加入全新敌人类型以及近距离战斗武器，例如一种全新的电锯型武器。



除暴战警 2

Crackdown 2

开发商： Ruffian Games

发售时间： 预定2010年

前作是《GTA》生父David Jones的Realtime World工作室开发，续作则是交给了Ruffian Games。目前可以确定的是，本作将会注重多人模式，有丰富的协作和对抗模式。



极限竞速 3

Forza Motorsport 3

开发商： Turn 10

发售时间： 2009年10月

X360最高销量赛车游戏的续作，采用全新引擎制作。游戏将收录400多辆赛车，来自50多家汽车公司。游戏总共有100多条知名赛道。全新的一键式驾驶辅助系统将会让新手也能更好地享受本作的乐趣，而且游戏会根据玩家的操作水平自动调整难度。另外从影像中还可以看到一些动作电影般的精彩驾车特技。



杏梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

任天堂发布会主打两款《马里奥》新作！

去年任天堂E3发布会中围绕《Wii Music》等游戏的欢闹演出引起很多核心玩家的不满，因此今年的任天堂发布会没有过多围绕非游戏类作品，而是将传统类游戏作为重点。不过与充满意外惊喜的微软和索尼发布会相比，任天堂发布会略显沉闷。尽管如此，两款《马里奥》新作的公布已经让广大Wii玩家们十分满足。

新超级马里奥兄弟Wii

发售时间：2009年末



早在E3展召开之前数日，《日本经济新闻》就已经有报道称任天堂将会公布《马里奥》新作，因此当任天堂的发布会召开时，人们都期待着在发布会的最后能看到《马里奥》新作被作为压轴戏在最后公布。出人意料的是，这次的任天堂发布会一开始就给观众带来了大惊喜：《新超级马里奥兄弟Wii》成为了发布会中公布的第一款游戏！

《新超级马里奥兄弟Wii》画面更接近于NDS的《新超级马里奥兄弟》，采用传统的横卷轴画面。虽然画面简单，它的乐趣可不简单。这是一款可以4人玩的游戏，横向握住遥控器手柄，以类似于FC版系列第一作的操作方法进行游戏。4个玩家之间可以互相合作闯关，也可以互相陷害，争抢金币。

Wii Fit Plus

发售时间：2009年秋

这款《Wii Fit》续作将会增加6项新运动和15种新平衡游戏，游戏发生在与《Wii Sports运动胜地》相同的Wufu岛。本作同样会与平衡板同捆发售，对于已经拥有平衡板的玩家，本作也提供了单独零售的版本。



Wii生命力感应器

发售时间：未定

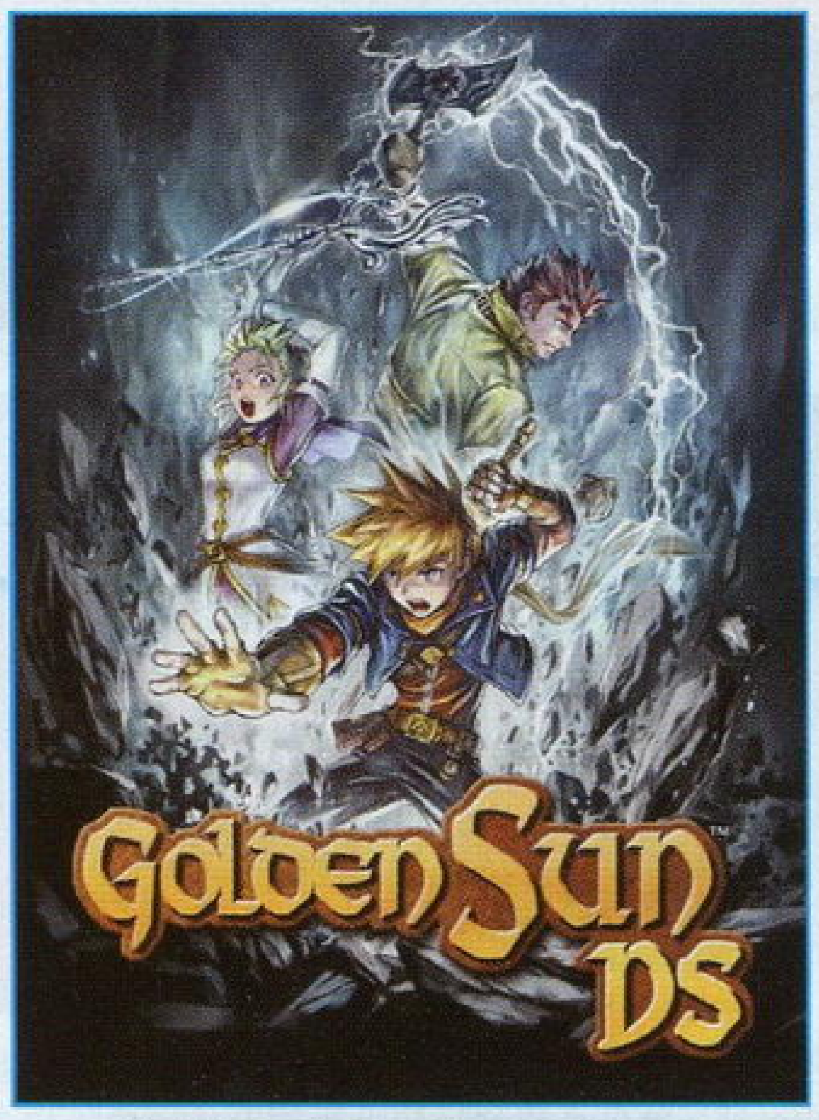
任天堂保留了每年都会在E3展公布新硬件的传统，只不过今年的新硬件个头有点小——这款"Wii生命力感应器"（Wii Vitality Sensor）目前并未公开实际用法，看起来应该是将手指插入后，可以测到玩家的脉搏。岩田聪表示与该装置配合的游戏可以侦测用户的压力与紧张程度，有助于用户放松神经，甚至帮助用户改善睡眠质量。显然，这是任天堂为非游戏类软件打造的一个新周边。



黄金的太阳DS

发售时间：2010年

与前作相隔6年，GBA时代的RPG名作《黄金的太阳》终于将在明年与NDS玩家见面。《黄金的太阳DS》将采用全3D画面，以前作英雄们的后人为主角。预告片中可以看到一名女性角色乘坐飞马的场面。



银河战士other M

发售时间：2010年

任天堂发布会中最令人意外的可能就是由Team Ninja携手任天堂开发的《银河战士other M》，游戏类型从主视角射击变成了第三人称视点的动作射击游戏（同时也包含一些FPS元素）。从预告片中可以看到萨姆斯与另一名女子，游戏有着典型的日式动作游戏风格。



《塞尔达》新作

发售时间：2010年

每年都会为E3任天堂发布会带来重头大作的宫本茂今年却没有在发布会中亮相，不过在E3期间的一个会议中，宫本茂透露明年将会有一款《塞尔达传说》新作在Wii上推出，本作将会对应MotionPlus，甚至有可能必须使用该装置才能进行游戏。在内部演示中，宫本茂公布了本作的一张图片，透过一面残破的墙壁，可以隐约看到成年版林克的背影。此外还可以看到一个戴着水晶项链、散发蓝色光晕的女孩，让人想到《时之笛》中的Zora。

超级马里奥银河2

发售时间：2010年

当人们对《马里奥》新作并非3D正统续作而失望时，任天堂在发布会中途紧接着公开了又一款《马里奥》新作，这次是足以让系列核心玩家们满足的《超级马里奥银河2》。这使得《超级马里奥银河》成为3D《马里奥》的首个系列化作品，这次玩家将会骑在小恐龙耀西的身上，在新星球上展开冒险。





话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

E3 2009跨平台巨作速报

复苏之后的E3展恢复了过去巨作云集的霸气，由于跨平台已经是业界的准则，因此在本届E3的参展阵容中，跨平台游戏占了绝大多数。几乎所有主要第三方厂商都有自己的重头跨平台大作在E3上亮相，其中有首次公开的游戏，也有公布重要新闻的大作。由于时间和篇幅所限，以下仅简要报道本届E3的几款焦点之作，详情请关注下期的全方位报道。

雷电参上！《潜龙谍影 崛起》公布

在去年的E3微软发布会中，最具戏剧色彩、最震撼的一幕当属和田洋一的“拍肩膀”——本已走下讲台的和田洋一悄然重返讲台，拍了一下Don Mattrick的肩膀，接着他宣布《最终幻想XIII》将登陆X360。没想到，今年的微软发布会发生了同样的一幕，只不过这次拍肩膀的不是和田洋一，而是小岛秀夫！

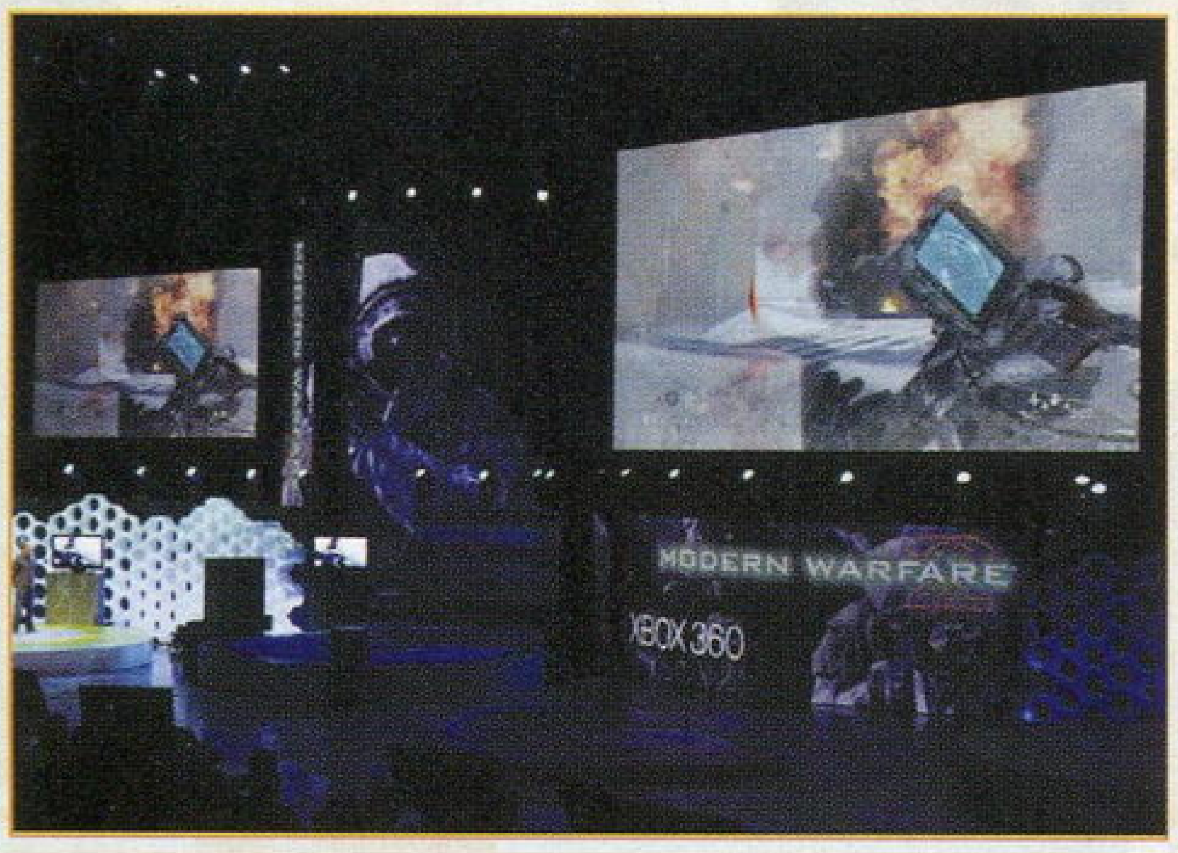

▲这次小岛秀夫与Mattrick的亲密举动成为E3的又一个焦点话题。

当Don Mattrick在台上说：“有一款游戏是大家一直想在X360上玩到，却一直没能玩到的，那是什么呢……”就在这时，小岛秀夫从讲台后方快步走向Mattrick背后，拍了一下他的肩膀，这时现场响起《MGS》系列”中经典的警示声，背后的大屏幕出现了大感叹号！这无疑成为了今年微软发布会的经典一幕，作为PS3最后一个第三方独占巨作系列的《MGS》最终还是抵挡不住微软的攻势，投入了X360的怀抱。



不过小岛秀夫公布的这款游戏并非《潜龙谍影4》的X360版，而是一款外传性质的全新作品。这正是在E3召开半个月前开始倒计时的小岛组神秘新作，名为《潜龙谍影 崛起》(Metal Gear Solid: Rising)，其游戏类型是“霹雳动作游戏”(Lightning Bolt Action)，应该是一款快节奏的动作游戏，游戏主角为雷电。由于是微软的发布会，因此在现场小岛秀夫仅表示本作会在X360上推出。但事后经确认，本作也将推出PS3和PC版，发售时间未定。

《现代战争2》X360限时独占两张地图包



PS3/X360的《现代战争2》无疑是本届E3最佳游戏的大热门，虽然微软无法取得它的独占权，但是为了让X360版成为更多玩家的选择，微软取得了本作两个下载地图包的限时独占权，独占期限未定。Infinity Ward的Jason West在现场演示了本作初期的雪山关卡，精彩的实际操作演示博得满堂彩。关于本作详情，请参考本期“前线狙击”。

美版《最终幻想XIII》明春发售



《最终幻想XIII》的开发进度总是令人担忧，虽然Square Enix已经表示日版将于2009年冬季发售，但人们依旧担心到时又来个延期声明。而根据之前的一些制作人访谈，《最终幻想XIII》美版由于将同时推出PS3和X360版，因此可能与日版要相隔一年。也就是说，X360玩家可能要2010年末才能玩到这款游戏。不过这次SE为E3带来了一个好消息：在微软的展前发布会中，制作人北濑佳范宣布本作将于2010年在北美发售。在发布会现场，导演鸟山求还对已经有英文配音的美版进行了操作演示，首次向全球观众展示了召唤出奥丁战斗的场面。

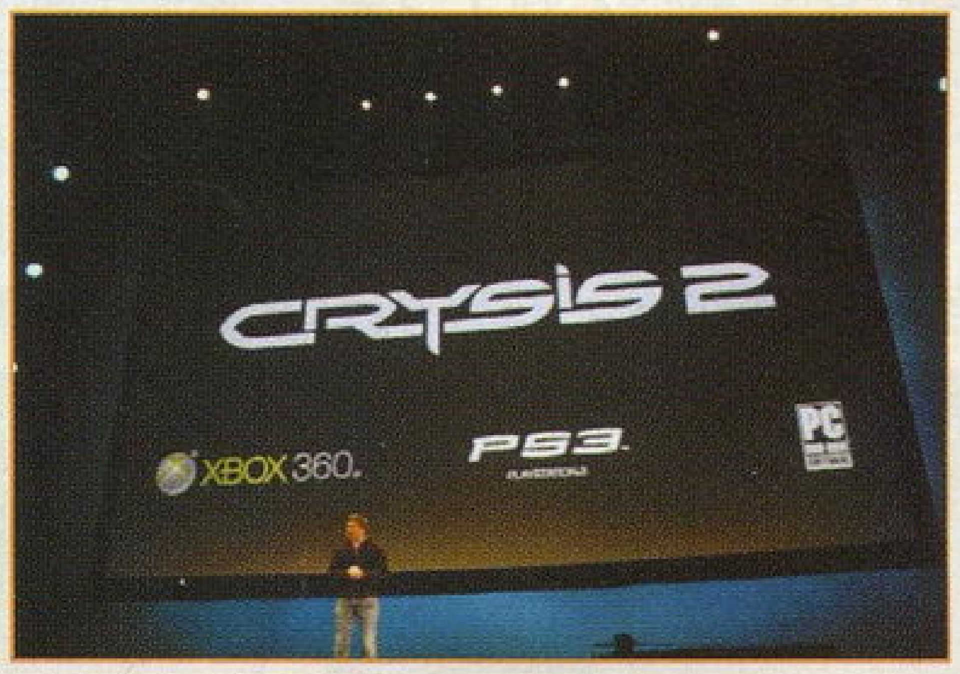
《失落的星球2》确认跨平台



今年2月，Capcom宣布将会在X360上推出《失落的星球2》，之后一直没有透露本作是否会有PS3版。直到E3展的索尼发布会中，本作才正式确认将于2010年初推出PS3版。至于PS3与X360版是否同步发售目前并未确定，之前Capcom曾表示X360版计划于今冬发售。

《孤岛危机2》登陆PS3/X360

在今年3月的游戏开发者大会中，Crytek公司公布了面向PS3/X360的CryEngine3，标志着一直在PC游戏领域发展的Crytek开始转向家用机。使用CryEngine3开发的第一款游戏将会是《孤岛危机2》，



Crytek总裁Cevat Yerli说：“《孤岛危机2》的开发是我们工作室的一个重要踏脚石，这是我们为家用机开发的第一款游戏，也是第一款CryEngine3的游戏。”本作仍由EA发行，发售日未定。

[有关E3 2009详情，请关注下期特刊！]

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

本月大事记 DIGEST

05.25 索尼宣布将供应商数量从2500家减少到1200家，目标是减少零部件采购成本。

05.26 Rockstar公开X360版《横行霸道IV》的第二张资料片《风流托尼之歌》，预计10月发售。

05.27 微软公开对应Xbox LIVE的Zune HD，预计于秋季上市。

05.28 索尼爱立信宣布将于秋季推出能够与PS3联动的Aino手机。

05.28 微软宣布X360全球总销量已经突破3000万，在美国总计创造了145亿美元的销售收入。

05.29 Square Enix公布了两款将于E3上首次亮相的作品：转型为动作游戏的《前线任务 进化》以及Cavia开发的《Nier》。

05.29 Koei宣布为PS3打造一款"《龙士传说》系列"最新作，本作将由ω-force制作，是一款动作RPG。

05.31 PS3网络杂志Qore正式确认PSP Go！的详情。与之前传闻的一样，PSP Go！将会取消UMD光驱，采用滑盖式设计，重量将会减轻43%！

NOTEPAD

软件 SOFTWARE 为欧美打造！SE两款动作游戏公开！

不久前Square Enix为某疑似《前线任务》新作开设了预告网站，在E3展召开之前，该作已然真相大白。与人们猜测的一样，该作确实是"《前线任务》系列"新作，定名为《前线任务 进化(Front Mission Evolved)》，对应平台为PS3、X360。令人意外的是，本作并非SE自己开发，也不是由任何一家日本游戏工作室制作，而是交给了加州的Double Helix工作室，之前他们开发了《寂静岭 归乡》。SE一直在努力拓展欧美市场，而这次面向欧美开发的《前线任务 进化》不再是战略游戏，而是一款有着极强动作性的第三人称视点动作射击游戏，对应网络多人模式。

在《前线任务 进化》公布的同时，之前率先在欧美杂志中刊登的某神秘新作图片也得到确认，该作定名为《Nier》，是一款动作冒险游戏，开发商是曾制作了《龙背上的骑兵》的Cavia工作室。游戏讲述一位父亲为了找到解药，治疗威胁世界的瘟疫，而展开冒险。本作将于2010年发售。关于这两款新作的详情，敬请关注我们的后续报道。


■首次交给欧美工作室开发的《前线任务 进化》能成为系列的进化吗？

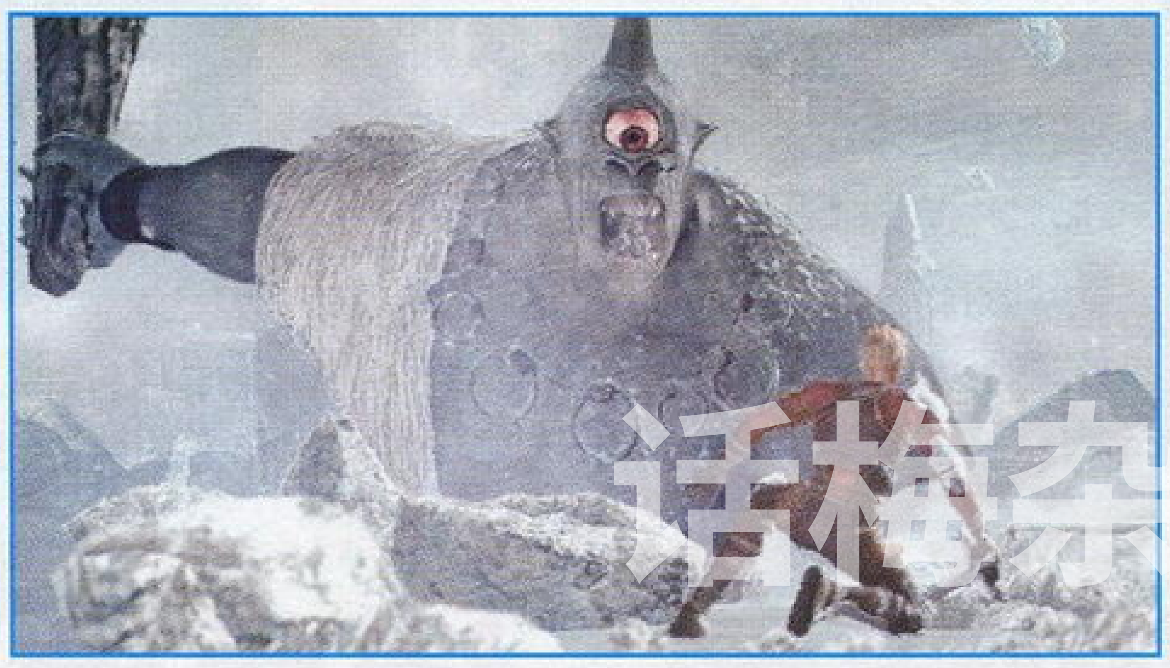

■《Nier》的世界观看起来相当诡异。

软件 SOFTWARE 《无双》团队打造PS3动作RPG新作！

由于"《无双》系列"失去了PS2时代的强大号召力，Koei正在努力让自己的游戏阵容更为均衡。RPG是Koei较弱的领域之一，为了在这种游戏类型上更有竞争力，Koei日前宣布将对其RPG系列《龙士传说》进行再造。该系列最新作《Trinity：Zill O'll Zero》将于今冬在PS3上推出，负责本作开发的是Koei的福将ω-force小组，即"《无双》系列"开发团队。

本作是一款融入了《无双》元素的动作RPG，玩家有三个角色可以选择操作，在战斗过程中可以自由变更所操作的角色。Aleus是一位半精灵，擅长近距离战斗和使用魔法；Dagza是一位力大无穷的野蛮人；而Selene是一位动作敏捷的战士。本作采用开放式架构，玩家将会在充满幻想色彩的世界中斩杀成群的怪物，而且可以使用魔法改变地形特点，具有丰富的杀敌战术。根据玩家的行动，将会有为数众多的分支任务，并且发展出不同的情节。从本作偏向美式奇幻风格的世界观设定和画面风格来看，应该是一款试图打入欧美市场的作品。





《最终幻想Agito XIII》是以PSP时代的巅峰之作为目标开发的。



SE名制作人野村哲也最近表示，PSP的《最终幻想Agito XIII》真实战斗系统可能会与之前公布的不一样，而游戏质量将会达到PSP的最高水准。此外他还表示目前他所参与的《最终幻想XIII》部分工作已经基本完成，如今他的工作重点是制作《最终幻想Versus XIII》和《最终幻想Agito XIII》。

只有神才知道。



最近Square Enix在东京召开财报说明会，有记者问到《最终幻想XIII》是否能够赶在2009年冬季发售，和田洋一社长做出了如上回答。当记者们一片骚动时，和田洋一又笑着补充说："开玩笑的。我们会竭尽全力（保证年内发售）。"接着，会场内爆发出一片笑声……

EA已经错过这一代主机周期。

Cowen Research研究机构最近向投资者发布了一份报告，报告中认为，在一连串令人失望的财务报告之后，有理由相信EA在这一代主机的生命周期中已经没有翻身的可能，投资者对于EA管理层目前提出的改革计划不要报什么期望。

业界声音

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn



说了你也不信，就算任天堂已经完成了主机设计，也不见得会拿出来卖。

任天堂社长岩田聪日前在一次面向投资者的会议中表示，任天堂一直都在研发新主机，但新主机何时上市并不取决于研发进度，而是由软件开发人员说了算。当软件开发者们认为在现有主机上已经做不出什么新颖的游戏，而且现有主机已经没有市场潜力可以挖掘时，任天堂才会推出新主机。



游戏机会像渡渡鸟一样灭绝，就像过去的包机房一样。

对于最近被炒得沸沸扬扬的游戏点播概念，大导演斯皮尔伯格也是一个忠实信徒，他认为未来的游戏将会直接在电视上玩，不再需要游戏机。

业界声音

软件 SOFTWARE 《辐射 3》资料片登陆 PS3

Bethesda 宣布《辐射 3》已经在 X360 上推出的 3 张下载资料片都将在 PS3 上推出，其中第一张资料片《Operation: Anchorage》将于 6 月份率先提供下载，之后的两张资料片《The Pitt》和《Broken Steel》将会隔 4 ~ 6 周后陆续推出。与此同时，Bethesda 确认《辐射 3》还有两张资料片正在制作中，分别是增加了新沼泽地的《Point Lookout》，以及将带给玩家“第一手的外星人绑架体验”的《Mothership Zeta》。此外 10 月份将会推出一个包含原作以及全部 5 张资料片的“年度游戏版”，定价 59.99 美元。

软件 SOFTWARE NBGI 偶像计划第二版开始！

THE iDOLM@STER Dearly Stars ディアリースターズ



近几年，NBGI 凭借《偶像大师》里的诸位虚拟偶像，在街机、X360 和 PSP 上狠狠捞了一笔，现在偶像计划第二版（PROJECT IM@S 2nd VISION）也拉开了序幕，第一款作品就是 NDS 版《偶像大师》新作——《偶像大师 深情之星》（THE iDOLM@STER Dearly Stars）。

和之前的系列作品不同的是，本作的虚拟偶像全部是新面目，而玩家就职的公司也由 765 社变成了 876 社。在 NDS 版里有 3 名女孩等着玩家去培养，她们分别是水谷绘理（声优：花泽春菜）、日高爱（声优：户松遥）、秋月凉（声优：三瓶由布子）。这 3 位声优均是已经颇有名气的角色。

按照游戏的设定，876 社是一家比 765 社规模小得多的公司，因此玩家的工作也会更加艰辛。而之前系列作品中的诸位偶像，在本作中也会登场，只不过她们已经成为了超级明星，是以前辈身分出现的。而和之前系列作品最大的不同在于，以前玩家扮演的是偶像们的制作人，而本作中玩家将直接扮演偶像们，这势必会带来全新的体验。



新闻资讯 游戏情报站

INFO 新闻短波

《勇者斗恶龙大战》公开



不久前 Square Enix 注册的神秘商标《勇者斗恶龙大战》日前已经正式公开，本作是由 Intelligent Systems（代表作《火焰之纹章》）为 DSiWare 开发的战棋式游戏，将于 6 月份提供下载。在游戏中玩家将操作“《DQ》系列”中出现的各种怪物，利用各自的招式与特性作战，也可以通过无线网络进行最多 4 队的网络大战。

米勒出演《生化奇兵》？

《越狱》已经完结，主演米勒最近在媒体采访中表示，他现在已经在参与多部新片的拍摄，包括《生化奇兵》。不久前曾有报道说由于预算原因，《生化奇兵》的拍摄已经暂时中止。

美国玩家多于电影观众

根据 NPD Group 对 1.1 万人的抽样调查显示，在过去半年时间里，63% 的美国人至少玩过一款游戏，而至少去过一次电影院的人仅占 53%。

《生化危机 5》销量突破 500 万

Capcom 日前透露，截至 4 月末，《生化危机 5》全球销量已经达到 497 万套，几乎可以肯定该作到 5 月份销量已经突破 500 万大关。目前本作已经突破《生化危机 2》，创造了“《生化危机》系列”的销量新高。Capcom 表示本作目前的市场需求量依然非常旺盛，本财年预计还可以增加 100 万套的销量。

索尼削减采购成本

索尼于 5 月 25 日宣布，为了降低生产成本，他们将采用集团集中采购的方式购买产品零部件，将原先的 2500 家供应商减少到 1200 家。过去索尼集团旗下各分公司都是单独自行采购零部件，向其供货的厂商数量较多，但单笔订单的数量较小。采用集中采购、减少供应商后，可以实现量大优惠，降低索尼集团的零部件采购成本。索尼计划通过各种措施将采购成本降低 20%。

《指环王》新作公布

华纳兄弟公司日前宣布将在 Wii、PS2、PSP 和 NDS 上推出一款为低年龄玩家制作的《指环王 阿拉贡的冒险》。本作将一改以往《指环王》游戏的黑暗风格，带给玩家一个色彩斑斓的新中土世界。



Wii《银河战士 Prime 三部曲》

任天堂宣布将于 8 月 24 日在北美推出《银河战士 Prime 三部曲》，定价 49.99 美元。本作除了包含 Wii 的《银河战士 Prime3》之外，还将 NGC 上的前两作根据 Wii 的操作特点进行重新设计，而且还将支持宽屏幕显示。

METROID PRIME TRILOGY

《星战前线 精英中队》公布

LucasArts 宣布，《星战前线 精英中队》将于今年秋季在 PSP 和 NDS 上推出。玩家将会扮演某绝地武士的帝国军克隆士兵 X2，展开一段原创的新冒险故事。本作 PSP 版将支持最多 16 人联机游戏，NDS 版支持 4 人联机。



PS3 游戏平均质量最高

美国电子娱乐设计与研究机构（EEDAR）在 2006 ~ 2008 年间对 3000 多家零售商进行了调查，得出的结果显示：PS3 游戏的平均评价最高，Wii 和 NDS 最低。EEDAR 分析家 Jesse Divnich 表示，根据他们的调查，过去两年多时间里，Wii 和 NDS 游戏媒体平均得分超过 85 分的只占 2%，PSP 为 4%，X360 为 10%，而 PS3 高达 13%。将所有主机综合统计，平均分超过 85 的游戏所占比例为 5%。

X360 总销量突破 3000 万

微软于 5 月 28 日宣布，X360 全球总销量已经突破 3000 万台。微软表示，在 2009 年的前 5 个月时间里，X360 的销售增长率“超过了所有的主机”，比去年同期提高了 28%。微软同时表示，目前 Xbox LIVE 的活跃会员数已经超过 2000 万。微软表示，自从 2005 年 11 月发售以来，X360 在美国的软硬件总销售额已经达到了 145 亿美元，其中 59 亿美元为第三方厂商的销售所得。目前 X360 用户平均拥有 8.3 套游戏。

《EGM》复刊

美国知名游戏杂志《EGM》的创始人 Steve Harris 最近宣布已经买回《EGM》的品牌所有权，这本已于年初停刊的杂志将很有可能复刊。

450 人打造《刺客信条 II》

《刺客信条 II》制作人 Sebastien Puel 日前透露，育碧已经为该作投入了 450 人的巨型团队，是前作的三倍规模。

《乐高印第安纳·琼斯 2》公布

华纳与 TT Games 宣布将于今年秋季在所有现役主流机种上推出《乐高印第安纳·琼斯 2》，本作将以全部 4 部电影中的情节为基础，增加不少新要素，例如玩家可以创造自己的关卡。本作共有 60 名可操作角色，支持双打。



活梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

特报 Take-Two 两款大作延期

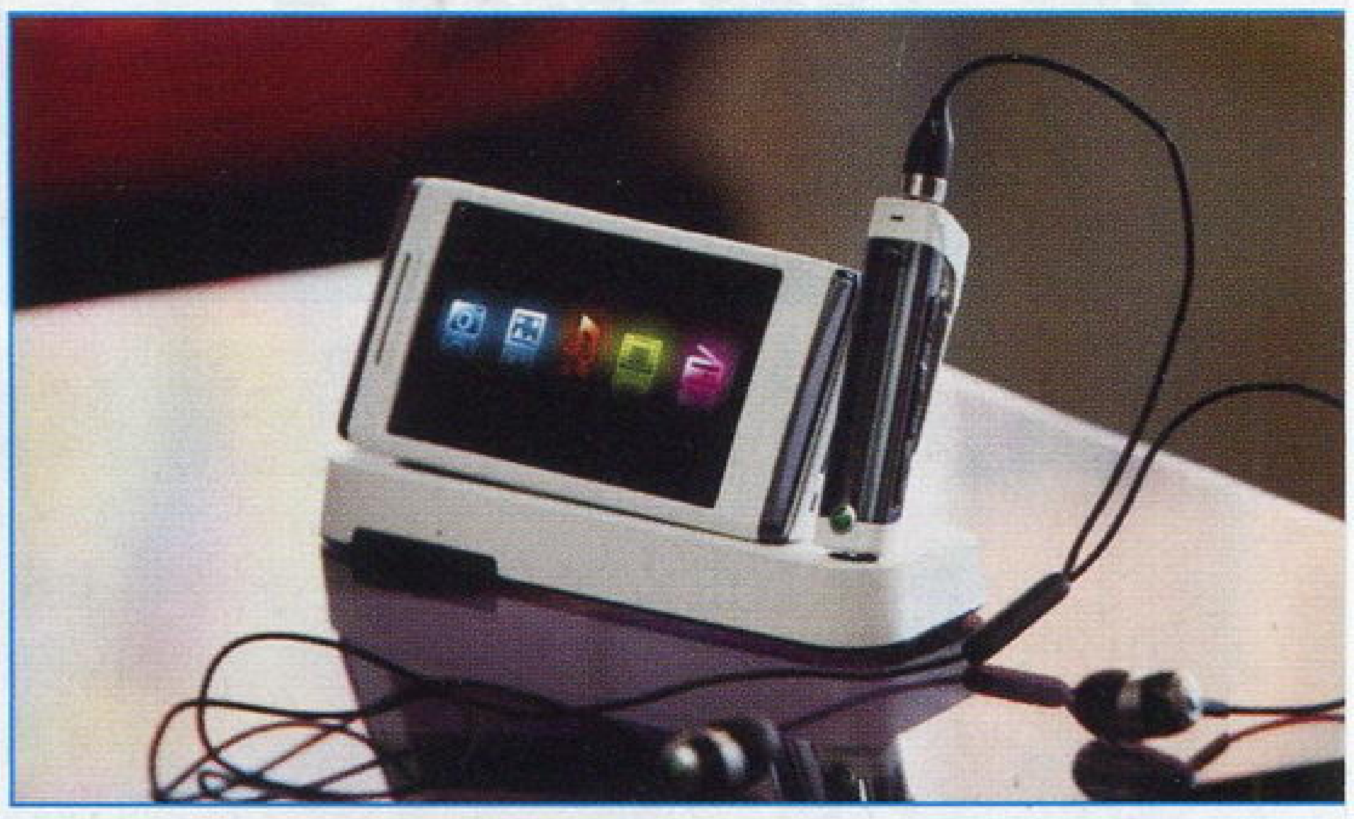
Take-Two 于 5 月 26 日召开财报说明会。在截至 4 月 30 日的财季里，Take-Two 营业收入为 2.3 亿美元，超过了之前 2～2.2 亿美元的预期，不过仍然有 1010 万美元的净亏损。在该季度里，Take-Two 最畅销的游戏是《横行霸道 IV》的资料片《迷失与诅咒》。Take-Two 预计其全年营业收入可达 10.5～11.5 亿美元，比之前的预计下调 1 亿美元，原因是由两款重要作品将延期到下一财年发售，分别是《荒野大救赎》和《黑手党 II》。Take-Two 的下一个财年从 2009 年 11 月 1 日开始。另外 Take-Two 表示欧版《生化奇兵 2》将于 10 月 30 日发售，美版为 11 月 3 日发售。

硬件 可操作 PS3 的索爱新手机公开！

玩家一直期待着索爱推出 PlayStation Phone，但各种相关传言逐一落空。不过最近索爱公布的一款新手机让人们看到了希望。索尼 CEO 霍华德 · 斯金格曾表示，今后要加强索尼各产品的联动，这次索爱公布的 Aino 手机将会实现与 PS3 的联动。这款手机最大的特点就是支持 PSP 也有的“远程控制”功能。

Aino 手机使用了与 PSP 3.50 版固件相同的技术，用户可以通过局域网或者互联网将该手机与 PS3 无线连接，用手机对 PS3 进行操作，播放存储在 PS3 硬盘里的电影和音乐，然后 PS3 会通过网络将数据传到 Aino 手机，这样用户就可以在手机上欣赏到保存在 PS3 里的高清电影了。可惜的是，目前 Aino 手机并不支持游戏的远程控制，也就是说，用 PSP 玩《龙穴》，并在 PSP 屏幕上显示游戏画面的技术目前还无法在 Aino 上实现。不过今后的 Aino 新机型将有可能实现这种功能。

Aino 是一款具有强大娱乐功能的新手机，采用 PS3 和 PSP 的 XMB 界面，配备了 810 万像素的摄像头，有一块解析度为 240×432 的触摸屏，具有动作感应功能，可玩体感操作的 3D 游戏。



硬件 融合 Xbox LIVE！ Zune HD 今秋上市

Zune 是由 X360 缔造者 J Allard 带头设计研发的音乐播放器，是微软试图挑战 iPod 的一个重要产品。然而这款播放器自从推出以来，在市面上并未获得良好的反响，不要说是挑战 iPod，与很多二线的音乐播放器相比也有所不及。但是对于市场前景不佳的 Zune，微软并不打算放弃，用网络整合电脑、游戏机与掌上娱乐设备是微软一直追求的目标，而 Zune 仍然是其中的一个重要环节。5 月 27 日，微软宣布将于今年秋季推出 Zune HD，这款最新型号 Zune 的最大卖点就是将与 Xbox LIVE 融合！



Zune HD 的屏幕具有与 iPhone 一样的多点触摸功能，解析度与 PSP 一样为 480×272。之所以叫“HD”，是因为它具有高清电影播放功能，可以播放 720p 的高清电影，并通过 HDMI 线和一个底座将画面输出到高清电视。另外它还支持美国的 HD Radio 高音质广播服务，可以收听到超高音质的电台节目。用户可以通过 Wi-Fi 将 Zune HD 连接到 Xbox LIVE，下载 Xbox LIVE 卖场中提供的影视节目。Zune HD 将推出 16GB 和 32GB 两种版本，可以满足用户的大容量存储需求。

特报 国产游戏外设再添新秀

2009 年 5 月 25 日，深圳市莱仕达电子科技有限公司揭牌仪式在深圳市宝安区西乡星宏科技园隆重举行。莱仕达电子科技有限公司前身是一家十余年致力于电子游戏机及电脑外设产品研发、设计和生产的专业出口企业，是国内外众多知名品牌的研发、设计、生产基地。而“莱仕达”则是公司旗下自主创立的游戏外设专业品牌，将从今年开始专攻国内市场。

莱仕达™

软件 《索尼克与世嘉全明星赛车》公开

“《索尼克》系列”虽然是平台动作游戏，但其实也可以算得上是半个竞速游戏。现在世嘉将会让《索尼克》变成真正的竞速游戏，不过这次音速小子索尼克不是靠自己的双腿，而是用卡丁车与其他世嘉群星们来一场激烈的汽车大赛。《索尼克与世嘉全明星赛车》将于 2010 年与玩家见面，对应机种为 PS3、X360、Wii 和 NDS。

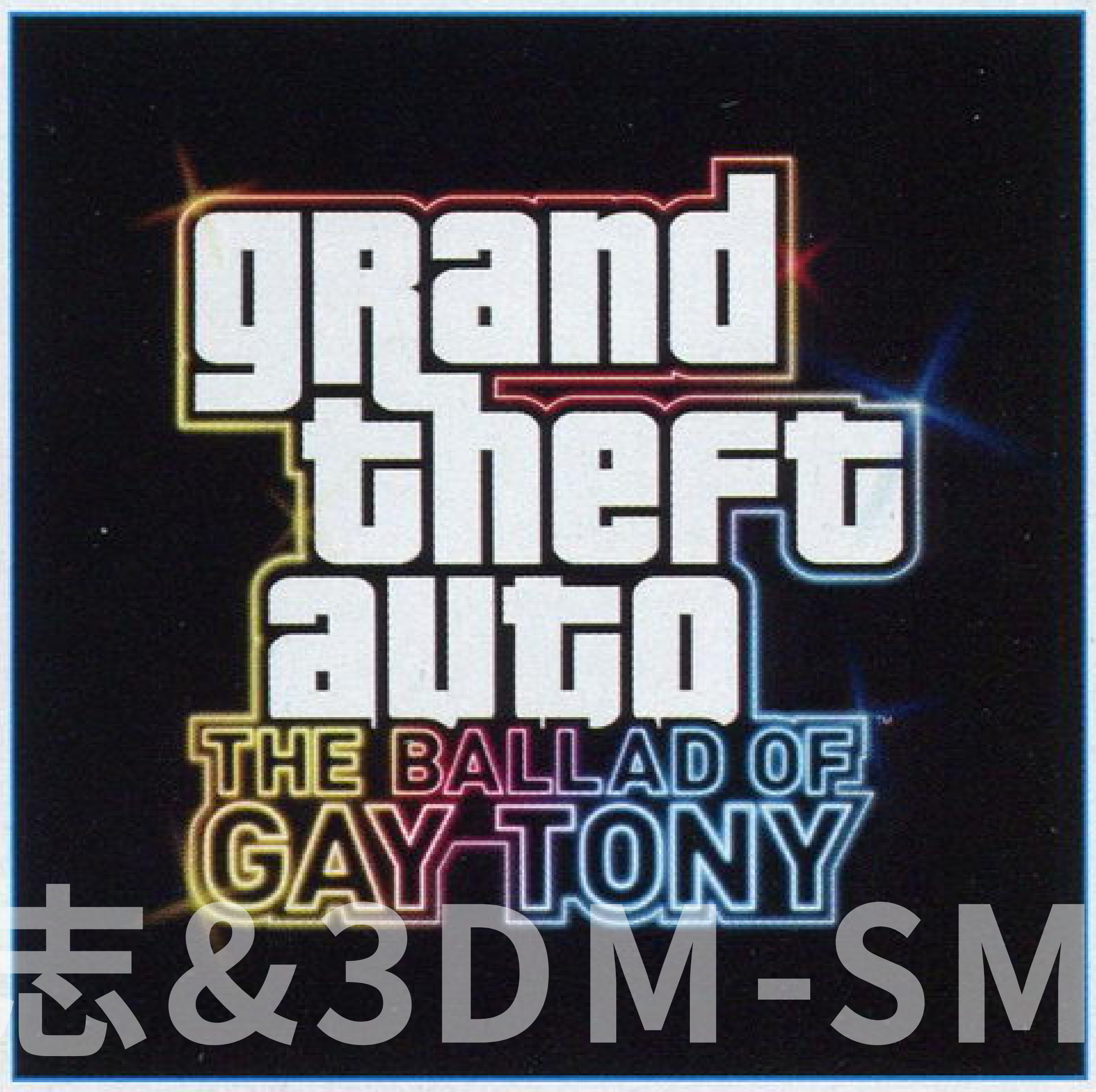
在本作中，索尼克、特尔斯、蛋头博士、猴子爱爱等都将坐上超级卡丁车，在竞速的同时，使用各种武器和道具干扰对手。本作的游戏方式与《马里奥赛车》等卡丁车类游戏相似，只不过速度感将会更强，而且武器破坏力也更大。本作支持 4 人分屏对战，以及 8 人在线比赛。此外，每个角色都有自己的“全明星”动作，在赛道上可以得到各种升级物品。



软件 《GTAIV》第二张资料片今秋登场

Rockstar Games 于 5 月 26 日宣布，《横行霸道 IV》的第二张 X360 独占资料片将于今年秋季发售（10 月 31 日之前），定名为《风流托尼之歌》（The Ballad of Gay Tony）。除了在 Xbox LIVE 上以 19.99 美元的价格提供下载外，届时还将推出一个与《迷失与诅咒》同捆的零售版，定价为 39.99 美元。

本作主角为 Luis Lopez，他是 Anthony Prince（外号“基佬托尼”）的军师，与原作中 Ancelotti 黑帮家族有密切联系。在原作任务“钻石是女人最好的朋友”中，Prince 和 Lopez 都有出现。与围绕底层社会的上一张资料片不同，这张资料片将围绕上流社会的消遣生活。Rockstar 创始人 Sam Houser 说：“这张资料片将围绕上流社会夜生活，与《迷失与诅咒》的摩托车团伙形成鲜明的对比，同时也带来了很多全新的游戏性。”



杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新闻综述 REVIEW

移动娱乐之争

微软的 Zune HD 与索爱的 Aino 手机一前一后陆续公开，这应该不是什么巧合，索尼与微软显然都是特意选在 E3 之前以制造关注效应。虽然一个是纯粹的掌上播放器，一个是手机，但二者有很多异曲同工之妙，最重要的是它们都能与各自的网络服务联动，也证明了微软与索尼“用网络将所有电子产品连接”的口号绝不是说说而已。微软在 IT 业的网络战争中有谷歌这个死敌，而在消费电子领域的网络战中，索尼仍是微软最直接的竞争对手。索尼不久前刚刚成立了统括多个部门的网络化产品部，由平井一夫掌管，PSN 将成为串起索尼各种电子产品的统一网络平台。仅相隔 3 个月，索爱手机就率先实现了与 PS3 的联动，相信很快就会与 PSN 融合。

微软方面，Zune HD 的公布说明微软有意将 Xbox LIVE 打造成消费电子市场的统一网络平台，虽然目前公布的 Xbox LIVE 影视节目下载功能没有太大的实用价值，但这仅仅是一个开始，未来的全面联动只是时间问题，为 Zune 添加游戏功能估计也是不可避免的趋势。微软与索尼的战争正在通过网络延长到更广的战线。

SE 再战 E3

去年 E3 展，SE 社长和田洋一拍肩膀公布 X360 版《最终幻想 XIII》的一幕实在太有戏剧性，以至于今年人们都很希望再次看到他的精彩表演。今年 SE 对 E3 充满热情，在会场内外



都充满了《最终幻想 XIII》的巨幅海报，在 E3 开展之前迫不及待地公布了两款明显是面向欧美的新作，显然 SE 对于扩大欧美市场占有率确实是非常迫切。只是目前公布的这几款游戏似乎都比较令人担忧，外包的《前线任务 进化》明显缺乏大作气质，但愿不会沦为三流的机器人动作游戏。《Nier》的风格有些怪异，与《鬼泣 4》、《恐龙 II》相比同样欠缺百万大作的气势。尽管如此，肯投资打造次世代原创大作毕竟是值得鼓励的行为，比起不厌其烦的冷饭，我们还是希望 SE 多给我们带来一些新鲜菜式。

本期之星

新E3，新业界



在前两年的低迷之后，今年的 E3 展无论是出展的游戏阵容还是重大新闻的火爆程度，都可以说是回到了 2006 年之前的辉煌时期。从 E3 展前一周开始，几乎每天都有令人振奋的新闻或新作公开，H1N1 与萎靡的经济形势也丝毫无法降低新 E3 的热度。充实的新游戏与硬件预示着游戏产业在未来一段时间里将持续保持繁荣。由于时间原因，本期杂志只能为您精选 E3 2009 的部分精华内容，下期我们将以巨大的篇幅展现 E3 2009 的全貌，敬请关注！

图说新闻 SCENE

《FFXIII》惊现洛杉矶



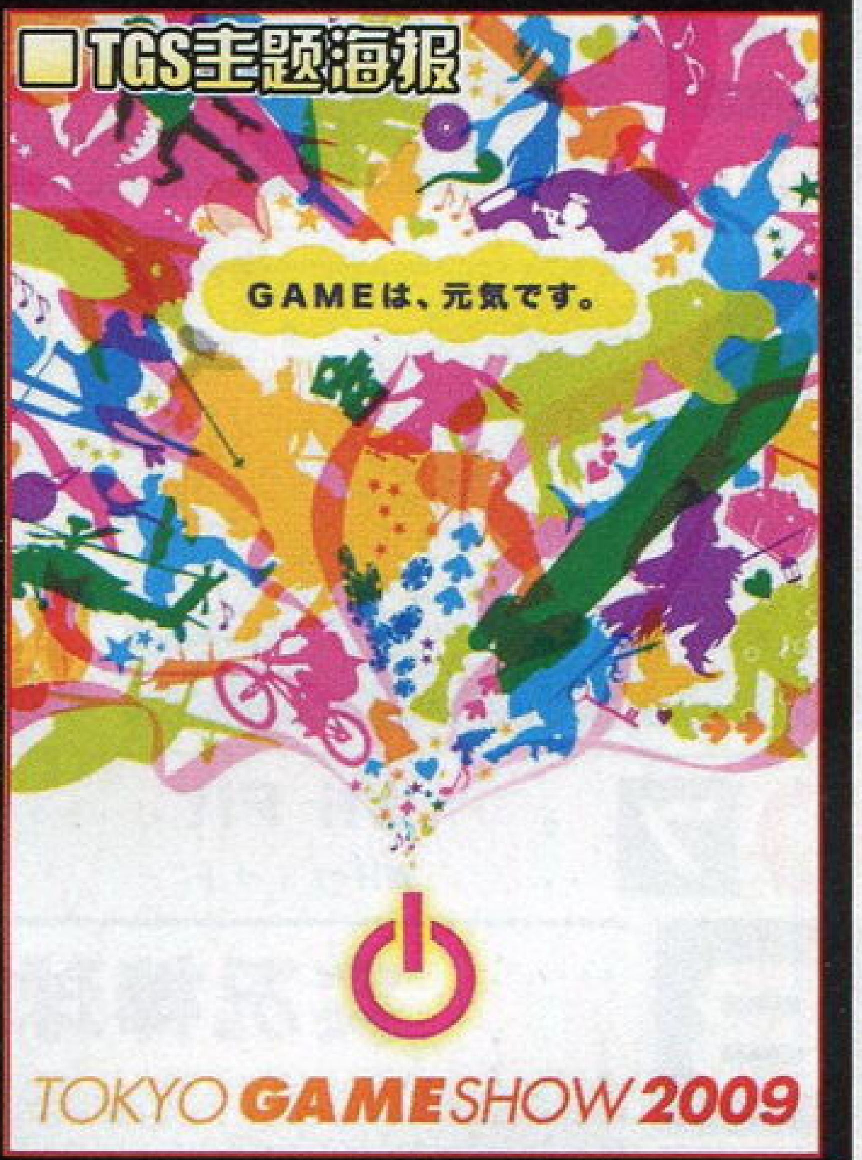
现在距离美版《最终幻想 XIII》的发售大约还有一年的时间，但该作的巨幅户外广告已经出现在洛杉矶。有趣的是，这三幅墙面广告是将之前的《GTA 唐人街战争》直接覆盖。通常这种大规模户外广告是在游戏临发售时才会展开，而 SE 却为一年后发售的游戏做广告，也许是预示着美版试玩版即将推出？

“在临死的瞬间，人类将显示其本性……”这是 D3 Publisher 某 NDS 神秘新作预告网站中出现的哲言。希望到 6 月 10 日谜底揭晓那天，如此具有诗意的画面意境，和如此令人回味隽永的词句，不会变成某个《Simple》新作……

死亡瞬间



TGS主题海报



与去年的简单箭头海报相比，今年东京游戏展的主题海报寓意更鲜明：当你按下游戏机的开关，一个色彩斑斓的绚丽世界将呈现在你面前。游戏，保罗万象；游戏，充满活力。

如果不是事先说明，你绝对无法分辨这颗眼睛到底是来自 CG 还是真人。当然，这只是一个概念演示，实际游戏画面想必还没有达到这种效果的可能性。这是由《辐射 3》开发商 Bethesda 与 Splash Damage 携手开发的最新作《边缘（Brink）》，预计将于 2010 年在 PS3、X360 上推出。

边缘



《分裂细胞》新作在蛰伏 2 年后，果然以全新形态登场。在洛杉矶会展中心到处可以看到它的海报。看起来山姆大叔的新形象比之前公布的年轻了许多，而从画面背景来看，游戏应该仍然是发生在华盛顿。

山姆大叔新形象



话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年5月4日～2009年5月10日

1 口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队（↑）
ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队
■2009年4月18日发售 ■Nintendo ■角色扮演
◆本周 44012套 ◆累计 283146套 NDS

2 龙珠改 赛亚人来袭（→）
ドラゴンボール改 サイヤ人来袭
■2009年4月29日发售 ■NBGI ■角色扮演
◆本周 41085套 ◆累计 115348套 NDS

3 俺自己制造 NDS
上周3位

メイドイン俺

■Nintendo ■2009年2月11日发售■动作■4800日元



本作的整体风格保持了系列一贯的“猥琐”，不过这次除了预先设计好和官方定期推出的下载关卡外，玩家还可以利用游戏的编辑功能创造充满个人特色的关卡，并将其上传到官方服务器参与评选，最后根据排名情况由官方提供给其他玩家下载和分享。

本周：**40 714**套　累计：**96 888**套

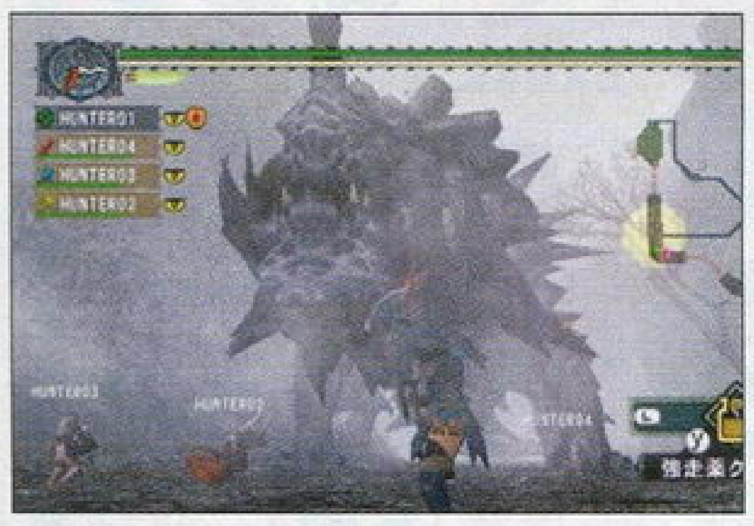
4 马里奥与路易 RPG3（↑）
マリオ＆ルイージRPG3！！！
■2009年2月11日发售 ■Nintendo ■角色扮演
◆本周 25852套 ◆累计 605717套 NDS

5 怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版（↑）
モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)
■2008年10月30日发售 ■Capcom ■动作
◆本周 23387套 ◆累计 691583套 PSP

6 怪物猎人 G Wii
上周6位

モンスターハンターG

■Capcom ■2009年4月23日发售■动作■3800日元



移植后的本作主要针对Wii手柄的特性设计了新的操作方式，而系统方面则将后期作品中诸如探险猫、猫饭等设定融入了原有的要素中，让老玩家在体验时备感亲切。丰富收集要素的G级任务仍然是众多玩家反复挑战的动力，不过收费联机的方式对于国内玩家来说略显尴尬。

本周：**22 851**套　累计：**194 792**套

7 Wii Fit（↑）
Wii フィット
■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育
◆本周 19647套 ◆累计 3399447套 Wii

8 实况棒球大联盟 2009 PS2
上周4位

实况パワフルメジャーリーグ2009

■Konami ■2009年4月29日发售■体育■5800日元



游戏最大的亮点就是收录了现实生活中从2009年3月开始，并由全球16个国家和地区参赛的“World Baseball Classic 2009”所有真实数据，而原有的故事和编辑模式则在细节上进行了强化，为玩家打造个性球队提供了更多便利。

本周：**15 529**套　累计：**58 486**套

9 女神异闻录PESONA（↓）
ペルソナ
■2009年4月29日发售 ■Atlus ■角色扮演
◆本周 14261套 ◆累计 93453套 PSP

10 太鼓之达人 Wii（↑）
太鼓の达人 Wii
■2008年12月11日发售 ■NBGI ■音乐
◆本周 14142套 ◆累计 540049套 Wii

由于本周的统计时间正值日本的“黄金周”，所以各大游戏厂商都没有新作在此期间发售，榜单中的游戏全为老面孔。和去年同期相比，今年以PS系和Xbox系主机为平台的软件销量都实现了不同程度的增长，任天堂则有明显下降，而造成这个问题的主要原因是Wii游戏的销量普遍不理想。硬件方面，X360的主机销量是去年同期的409.48%，由此可见在迈入次世代后，更多的美式游戏已经被日本玩家所接受和喜爱。

2009年5月11日～2009年5月17日

1 死神 BLEACH 灵魂升温 6 PSP
NEW

BLEACH～ヒート・ザ・ソウル6～

■SCE ■2009年5月14日发售■对战■4800日元



新作中主要引入了“灵魂代码”来丰富不同角色的战术运用，而与之收集相关的“冠军锦标赛模式”也颇具挑战性，对玩家的操作提出了不小的要求。游戏的另一大优势就是同期推出了官方中文版，但由于翻译后的部分术语和玩家间固有的认知有所偏差，所以有时会让人摸不着头脑。

本周：**41 558**套　累计：**41 558**套

2 梦幻骑士 PSP
NEW

グローランサー

■Atlus ■2009年5月14日发售■角色扮演■5800日元



作为纪念系列诞生10周年的复刻作品，在保留PS版全部内容的基础上，新增的两位女性角色对于老玩家来说无疑是最大的卖点。除了与新同伴相关的专属剧情和结局外，高素质的配乐、动画和半即时的战斗系统相信也能让新玩家体会到这款经典名作的无穷魅力。

本周：**22 981**套　累计：**22 981**套

3 龙珠改 赛亚人来袭（↓）
ドラゴンボール改 サイヤ人来袭
■2009年4月29日发售 ■NBGI ■角色扮演
◆本周 20256套 ◆累计 135604套 NDS

4 口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队（↓）
ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队
■2009年4月18日发售 ■Nintendo ■角色扮演
◆本周 15569套 ◆累计 298715套 NDS

5 俺自己制造（↓）
メイドイン俺
■2009年2月11日发售 ■Nintendo ■动作
◆本周 15220套 ◆累计 112108套 NDS

6 怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版（↓）
モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)
■2008年10月30日发售 ■Capcom ■动作
◆本周 15213套 ◆累计 706796套 PSP

7 胜利十一人 组织者 2009 Wii
NEW

ウイニングイレブン プレーメーカー 2009

■Konami ■2009年5月14日发售■体育■6800日元



和Wii上的前作相似，游戏中除了使用体感操作在比赛中组织进攻和防守外，还收录了还原真实“欧洲冠军杯”的模式，并支持Wi-Fi联机对战。首次引入的“经营模式”使本作的耐玩度得到了提升，支持自定义角色的设定也让玩家在育成球员时有了更多的选择。

本周：**14 232**套　累计：**14 232**套

8 Wii Fit（↓）
Wii フィット
■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育
◆本周 10723套 ◆累计 3410170套 Wii

9 马里奥与路易 RPG3（↓）
マリオ＆ルイージRPG3！！！
■2009年2月11日发售 ■Nintendo ■角色扮演
◆本周 10007套 ◆累计 615724套 NDS

10 乐胜！柏青嫂宣言 6（NEW）
乐胜！パチスロ宣言6 リオ2 グルージング ヴァナディース
■2009年5月14日发售 ■Tecmo ■桌面棋牌
◆本周 9112套 ◆累计 9112套 PS2

受日本“黄金周”后各行业陆续恢复工作生产的影响，本周软硬件市场表现仍然低迷，和往年同期的销售数字相比已经连续两年呈下降趋势，而硬件的总体销量更是连2006年的一半都不到。另一方面，获得冠军的《死神 BLEACH 灵魂升温 6》首周销量较前作3.9万的成绩有所提高，而以复刻姿态推出的《梦幻骑士》则因为有固定FANS群的支持占据着第二的位置，作品影响力对实际销量的影响可见一斑。

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

数字飚榜

燃烧灵魂的生死之战



自从久保带人于2001年在《少年 JUMP》上开始连载漫画《死神 BLEACH》以来，至今已经有八个年头了。故事讲述一个名为黑崎一护的少年，由于拥有可以看到灵魂的特异体质而邂逅了名叫朽木路奇亚的美少女，而这个自称为死神的少女最后却由于灵力被一护夺走而失去了战斗力，同时继承“死神能力”一护也背负上了无法摆脱的宿命，拿起了名为斩魄刀的武器开始了属于自己的旅途。波澜起伏的剧情和对热血战斗的描写是很多FANS迷恋这部作品的主要原因，而和很多漫画作品全方位出击的发展趋势相同，当2005年其成功摘得“第50届小学馆漫画赏少年部大奖”后，动画、OVA、剧场版、角色CD这些我们已经不再陌生的衍生产品也的确让FANS沉浸在了那个只有属于他们的世界中无法自拔，最后随着玩家的呼声逐渐高涨，以动漫作品为原型的游戏也终于出现在了我们的视线中。

说到“《死神 BLEACH》系列”的相关游戏其实也有一个“不谋而合”的有趣现象，因为到目前为止只有索尼（SCEI）和世嘉（SEGA）进行过相关的开发工作，除索尼官方毫无疑问地会将作品搬上自家的PS系主机外，世嘉则全部将这些原创游戏献给了任天堂的主机，使不同领域的玩家都能借由游戏再次回味原著中的各种经典情节，或一场场让人热血沸腾的战斗。在整个系列作品中PSP平台的“《死神 BLEACH 灵魂升温》系列”无疑是人气最高的，而这也与掌机在日本游戏市场极大的受众面不无关系。这款FANS向的格斗游戏至今已经推有六部作品，并且随着漫画剧情的推进，每款续作都会相应增加登场的人物，至今已形成了70人的强大阵容，而系统方面也在力求从各种细节上进行强化，使原本让人感觉重复性较高的“格斗类游戏”具有了更多可由玩家来决定的因素。当然最后还是老规矩，让我们一起来看看系列作品所创造的销售成绩吧！

死神系列作品一览

游戏名	发售时间	机种	首周销量（套）	累计销量（套）
死神 DS 遨于苍天的命运	2006.1.26	NDS	35977	101183
死神 DS 2nd 黑衣闪耀的镇魂歌	2007.2.15	NDS	45486	101542
死神 第三幻影	2008.6.26	NDS	22404	60935
死神 Advance 染红的尸魂界	2005.7.21	GBA	13425	47676
死神 GC 面对黄昏的死神	2005.12.8	NGC	28878	78115
死神 Wii 白刃闪耀的轮舞曲	2006.12.14	Wii	13664	76884
死神 对决十刃	2008.12.18	Wii	15784	24347
死神 BLEACH 灵魂升温	2005.3.24	PSP	39205	86613
死神 BLEACH 灵魂升温 2	2005.9.1	PSP	26428	69733
死神 BLEACH 灵魂升温 3	2006.7.20	PSP	35476	76035
死神 BLEACH 灵魂升温 4	2007.5.24	PSP	37764	89072
死神 BLEACH 灵魂升温 5	2008.5.15	PSP	39403	93151
死神 获选之魂	2005.8.4	PS2	37426	82222
死神 释放的野心	2006.2.16	PS2	41480	63273
死神 BLEACH 战士之刃	2006.10.12	PS2	25203	53110
死神 BLEACH 战士之刃 2nd	2007.9.27	PS2	31328	53671
死神 灵魂狂欢节	2008.10.23	PSP	17944	42676

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	5月4日～5月10日	5月11日～5月17日
1	NDSi	1 108 225 台	55 382 台	34 152 台
2	PSP	991 371 台	43 009 台	28 683 台
3	PS3	524 727 台	18 483 台	11 605 台
4	Wii	511 331 台	24 397 台	15 116 台
5	NDSL	270 407 台	7 821 台	4 888 台
6	X360	203 747 台	5 068 台	3 233 台
7	PS2	109 322 台	5 137 台	4 020 台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用 Email 提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年5月3日～2009年5月9日

名次	游戏名	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：2	98181 套	7904097 套	Wii
2	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	Nintendo 2009年3月22日发售	角色扮演 上周排位：1	91182 套	23084750 套	NDS
3	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：4	49144 套	6688831 套	Wii
4	X战警前传 金刚狼 X-Men Origins: Wolverine	Activision 2009年5月1日发售	动作 上周排位：3	38470 套	106678 套	X360
5	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo 2006年5月15日发售	动作 上周排位：6	25796 套	6725180 套	NDS
6	X战警前传 金刚狼 X-Men Origins: Wolverine	Activision 2009年5月1日发售	动作 上周排位：5	25010 套	68314 套	PS3
7	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo 2005年11月14日发售	竞速 上周排位：9	23285 套	5556667 套	NDS
8	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008年11月11日发售	主视角射击 上周排位：8	22568 套	3861670 套	X360
9	光环 3 Halo 3	Microsoft 2007年9月25日发售	主视角射击 上周排位：7	21833 套	6900103 套	X360



10 园艺妈妈 NDS

Gardening Mama

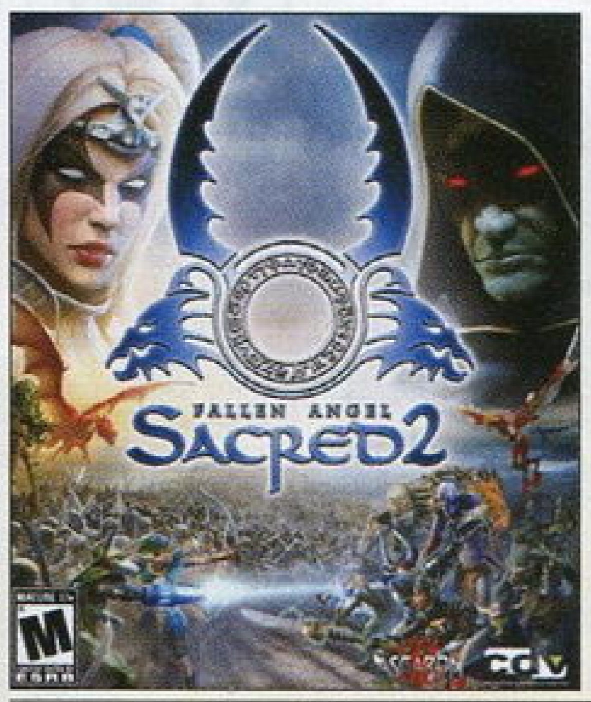
Majesco 2009年3月31日发售 动作 上周排位：–

游戏中玩家的主要目的就是培养各种花草和蔬菜来装扮自己的花园，穿插在其中的各种迷你游戏不但操作简单，也直观地告诉玩家培育植物的一些技巧，因此可以将其当作一本小教材来学习。惟一的缺点是后期的内容重复度较高，难以保持足够的新鲜感。

本周：19 087 套　累计：103 994 套

2009年5月10日～2009年5月16日

名次	游戏名	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：1	95145 套	7999242 套	Wii
2	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	Nintendo 2009年3月22日发售	角色扮演 上周排位：2	50749 套	23175452 套	NDS
3	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：3	45133 套	6733964 套	Wii



4 圣域2 堕落天使 X360

Sacred 2：Fallen Angel

cdv Software 2009年5月12日发售 动作角色扮演 上周排位：–

庞大的地图、数量繁多的怪物、充实的任务和华丽的技能演出就足以让玩家在游戏中投入大把时间去体验各种育成和收集要素。不过也正因为过于强调支线内容的丰富程度，薄弱的主线情节反而容易被玩家忽略，使游戏的整体感大打折扣，更像是一款具有网游元素的单机游戏。

本周：44 385 套　累计：44 385 套

名次	游戏名	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
5	X战警前传 金刚狼 X-Men Origins: Wolverine	Activision 2009年5月1日发售	动作 上周排位：4	28406 套	135084 套	X360
6	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo 2006年5月15日发售	动作 上周排位：5	24246 套	6749426 套	NDS
7	圣域2 堕落天使 Sacred 2：Fallen Angel	cdv Software 2009年5月12日发售	动作角色扮演 上周排位：–	24114 套	24114 套	PS3
8	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo 2005年11月14日发售	竞速 上周排位：7	21325 套	5577992 套	NDS
9	葛叶雷道对阿巴顿王 Devil Summoner 2: Raidou Kuzunoha vs. King Abaddon	Atlus 2009年5月12日发售	角色扮演 上周排位：–	20497 套	20497 套	PS2
10	战场 太平洋战役 Battlestations：Pacific	Eidos 2009年5月12日发售	射击 上周排位：–	20430 套	20430 套	X360

www.plumbook.cn

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

栏目主持 晴天&星夜

本期短波除了为大家带来暑期即将推出的新作情报外，惟一一款家用机游戏相信又将成为日式角色扮演游戏爱好者的另一全新选择，在三大厂商创意和技术的碰撞中体验到更加有趣的原创内容。当然关注 E3 的读者也不要错过我们下期的综合报道，在玲琅满目的游戏中如何快速找到值得期待的作品，翻开短波不就是一个最好的选择吗？



上个财年 EA 出现了将近 10 亿美元的巨额赤字，这使得 EA 跌入了历史的低谷。为了改变当前的处境，EA 正在对其游戏阵容进行全面的重新调整，对游戏质量提出了更高的要求。在 E3 展召开之前，EA 已经迫不及待地向媒体深入介绍了今年的几款重点作品。本期美版短波的主题就是 EA 的 E3 新作！



红塔拉克岛 彼方与虹色之镜

[文：晴天]

NDS 动作角色扮演 ■ホッタラケの島 カナタと虹色の镜 ■日版 ■NBGI ■预定2009年8月6日发售

在画册中展开的奇幻冒险

拿下众多动漫作品游戏改编权的 NBGI 近期又公布了一款新作，而和众多同类型游戏“先上映动画再推出游戏”的固定模式不同，这款改编作品将先于剧场版动画《红塔拉克岛 遥与魔法之镜》推出，并且在背景设定上除了和剧场版共用同一个世界外，在其中所发生的故事则完全不同。看来在“红塔拉克岛”上所隐藏的秘密并没有我们想像的那么简单，如何从两个不同的角度去解读这些奥秘，对于很多玩家来说应该也是一个全新的体验吧！

战斗的基本

游戏的战斗是和敌人直接在迷宫中展开，玩家只需要通过触控笔在敌人身上划动就能发起攻击，而根据玩家和敌人的相对位置以及使用的武器不同，彼方还会使用很多不同的招术来对敌人造成伤害，即便是不精通动作游戏的玩家也能轻松上手。



◀在狭窄的地形中和敌人纠缠是非常危险的，一定要尽快跑到开阔的区域。

探索的目的

游戏一开始，彼方由于对母亲经常给自己阅读的关于“红塔拉克岛”的画册十分感兴趣，所以某天在机缘巧合之下便被神秘来客带到了画册中的世界，而要想回到自己原来的世界，彼方现在惟一能做的就只有想尽一切办法找到隐藏在世界中的 7 面“虹色之镜”。游戏中每面“虹色之镜”都对应一个迷宫，其中除了不断变强的敌人外，也有很多需要开动脑筋才能解开的神秘机关，而且对于注重收集的玩家来说，凡是通过的迷宫也都能反复挑战，用收集到的素材制作更有利于攻克迷宫的利器。

人偶的妙用

作为游戏中最大的收集要素，玩家在迷宫中击败敌人或开启宝箱都能获得名为“人形”的特殊道具。在战斗中玩家可以根据它们各自的属性来进行召唤，无论是吸引敌人的火力还是辅助自己进攻都能收到不错的效果；而当收集的数量较多时，玩家也不用担心很多无用的人偶只能放在道具袋里“自生自灭”，只要将它们带到村庄中的“回收店”就能通过特殊的组合生成各种强力的武器，这也是玩家提升自身战斗力的主要手段之一。



▲战斗中能够召唤的人偶数量不止一个，但如果它们被击败的话就无法再参与武器的合成了。

三重宇宙

PS3 角色扮演 ■トリニティ・ユニバース ■日版 ■Idea Factory ■预定2009年9月10日发售

三家游戏厂商再次联合的原创新作

在上期的新闻中为大家报道了这款由 Idea Factory、Gust 和日本一联合开发的 PS3 原创新作后，近期关于游戏系统和主线剧情的信息也终于浮出水面。和去年同样以“联合制作”的开发方式完成的《交叉利刃》不同，本作不但采用了 3D 画面来表现战斗和迷宫中的场景，引入全新概念的 AAA 人物对话系统后也使游戏在剧情的表现方式上大大增加了代入感。究竟热衷于这几大厂商的你是否会对本作产生足够的兴趣呢？看完以下的介绍后或许就能找到答案了。

[文：晴天]

体验AAA的全新乐趣

所谓 AAA 其实就是 Active Animation Adventure（动态动画对话）系统的缩写。如果将其中每个单词单独理解，我们便可得知游戏的对话场景是融入动态效果和动画演出的全新形态，即在游戏的过场或剧情对话中，所有角色大到嘴部和眼睛的动作，小到静止时不经意地拨动头发或胸口起伏等现象都能完全展现在玩家的面前。



▲艾特娜霸道的本性在本作中同样显露无遗，这次她的目的会是什么呢？



▲“《魔界战记》系列”中的人气角色芙蓉将会是影响剧情走向的关键人物。

揭晓两条主线的故事



女神篇 故事的主人公是在数百年间，从未停止惩戒宇宙恶徒的女神莉洁丽雅，而之所以她会来到不断出现奇异事物的宇宙，也是因为她在女神组织还没有正式下达指令的情况下，便凭借自己的一腔热血独自行动的结果。以“将宇宙中所有恶徒引回正道”为准则展开冒险的她，在调查漂浮物的过程中结识了维奥拉和芙蓉等人，并由此编织出了一段充满爱与正义的故事。



魔王篇 故事的主人公是出生于守护宇宙魔界一族的彼方，按照族人最初的想法，他本来应该将生命化作结晶成为“大魔玉”来守护魔界不受漂浮物的侵袭，不过却因为执行仪式时发生了意外而变成为“犬魔王”。因祸得福而重获自由的彼方毅然接受了清除所有漂浮物的使命而开始自己的冒险，而与他同行的正是宇宙中的美少女海盗艾特娜。

游戏的进行方式

根据游戏的故事设定，我们冒险将会在称为“魔界宇宙”的幻想世界中展开，而由于这里经常会莫名其妙地出现各种诡异的宇宙漂浮物，所以玩家的主要任务就是调查漂浮物体并破坏它们的“重力场”，进而使其脱离魔界宇宙触发各种事件来推动情节的发展。



▲一旦破坏漂浮物的重力场会进入倒计时阶段，如果不能在规定时间内逃脱，玩家就只能在迷宫中等待外星人的救援，说不定还会有其他的惩罚……



▲战斗中会消耗 AP 来使用各种技能和魔法，对应按键的操作方式对于大多数玩家来说也并不陌生。

NDS | 七日死游戏 目 | 2009年8月27日发售 游戏的主要目的仍然是在一个星期之内破解被诅咒的游戏并生存下来，不但加入了全新的横版过关游戏，玩家在某些情况下还需要纵向拿 NDS 模拟人左右眼看到的情景，从而体验到视觉冲击所带来的惊悚元素。

女皇之刃 螺旋混沌

PSP ■クイーンズブレイド スパイラルカオス ■日版
策略角色扮演 ■NBGI ■预定2009年12月17日发售

[文：九兵卫]

"美"斗士风暴袭来！

《女皇之刃 螺旋混沌》虽然在年底才能与我们玩家见面，但游戏厂商的宣传计划却早早地展开了。游戏不但在内容上牢牢地抓住了玩家的眼球，周边商品的推广也丝毫没有落后。至于本作是如何命中 FANS 的要害，大家还是先看看下面的介绍吧！

新角色的激烈战斗

柯特和约翰是PSP版新增的两名原创角色，因此自然受到玩家的特别关注。从目前公布情报来看，游戏中他们将发挥很重要的作用，不仅剧情上令人期待，他们使用的战斗武器以及技能也颇具个性，丝毫不输于原作中的角色。相信玩家们一定会非常喜欢这两名新角色吧。


▲约翰虽然不擅长战斗，但在游戏中确是个很实用的回复与援助角色。



▲战斗中要小心被敌人破铠。

丰富的人物对话

和大部分策略角色扮演游戏一样，本作也为玩家准备了丰富的人物对话，这是推动剧情发展的关键。鉴于《女皇之刃》中数量众多且具有不同个性的女性角色是原作最大的魅力所在，因此游戏中的人物对话将非常有看点。通过一个个小故事，玩家将对她们建立更全面的了解，此外名声优的悉数登场也为本作增加了不小的吸引力。


▼游戏中的敌方角色也有着丰富的剧情。
▲临阵脱逃似乎是约翰的专长。

全新制作的过场动画


▲动画对剧情的补完有着巨大的帮助。

虽说有TV版在先，但制作小组却没有偷工减料地将动画版中的片段拿进本作中直接用，而是重新制作了游戏的过场动画。由于PSP在画面以及容量上的特点，游戏中的过场动画不但清晰度有所保证，长度也颇为厚道，玩家千万不要错过！

超豪华特典

《女皇之刃》早在动画和游戏推出之前就曾发售过多种各式各样的周边，而本次PSP版的特典内容同样丰厚。其中将包括新角色柯特的可动模型、原班声优的战斗语音CD以及一本官方设定集。在可玩性、可听性、可看性上充分满足了玩家们的要求，FANS可要盯紧自己的钱包了哦！（笑）


▲精致的柯特可动模型。

无限航路

NDS ■无限航路 ■日版
角色扮演 ■SEGA ■预定2009年6月11日发售

向着拥有全宇宙第一流的舰队而努力！

[文：炎骑士]

舰队编成

既然是舰队，那么在舰只种类和舰队队形上都要有详细的要求。同现实中一样，游戏中的战舰按照通途和吨位分为战列舰、巡洋舰、驱逐舰以及航空母舰。除了舰只的种类之分外，舰队的队形也是十分重要的。游戏中的舰队可以按照前卫、中卫和后卫进行排布设置。玩家只有结合不同战舰的性能来进行阵型的调整，才能令整个舰队的战斗力处于最佳的状态。



战舰性能一览

战列舰 拥有强大的火力和防御力是战列舰的最显著特征，不过这类战舰的机动性往往较差。

巡洋舰 该类战舰的攻防性能较为平均，在正面火力上不及战列舰，但特别擅长防空作战。

驱逐舰 驱逐舰拥有较高的航速和机动性，但由于基本能力低下，只适用于强度不高的小规模战斗。

航空母舰 此类战舰的防御力及直接火力均比较弱，但由于搭载可以远距离攻击的舰载机，所以可以应用于多种形式的战斗。

舰载机

提到航空母舰，就不得不提起舰载机。对于缺少自卫火力和防御力的航空母舰来说，舰载机是其唯一的进攻性武器，航母上搭载的舰载机有着航宙机和人形机动兵器两种不同的结构形式，并且这两大类舰载机还根据自身的用途有着对空型、对地攻击型及多用途型的区别。不难看出，根据战斗的需要为航母配置用途不同的舰载机显得尤为重要。合理的舰载机配置可以令战斗变得更加轻松。



人形机动兵器

攻击力高，但体积较大，配置数量相对有限。

航宙机

体积较小，性能平均，可以在航母有限的空间上大量配置。

舰载机的类型	
战斗机	专门用于对空作战
攻击机	专门用于对舰攻击
多用途战机	兼顾对空对舰，性能平均





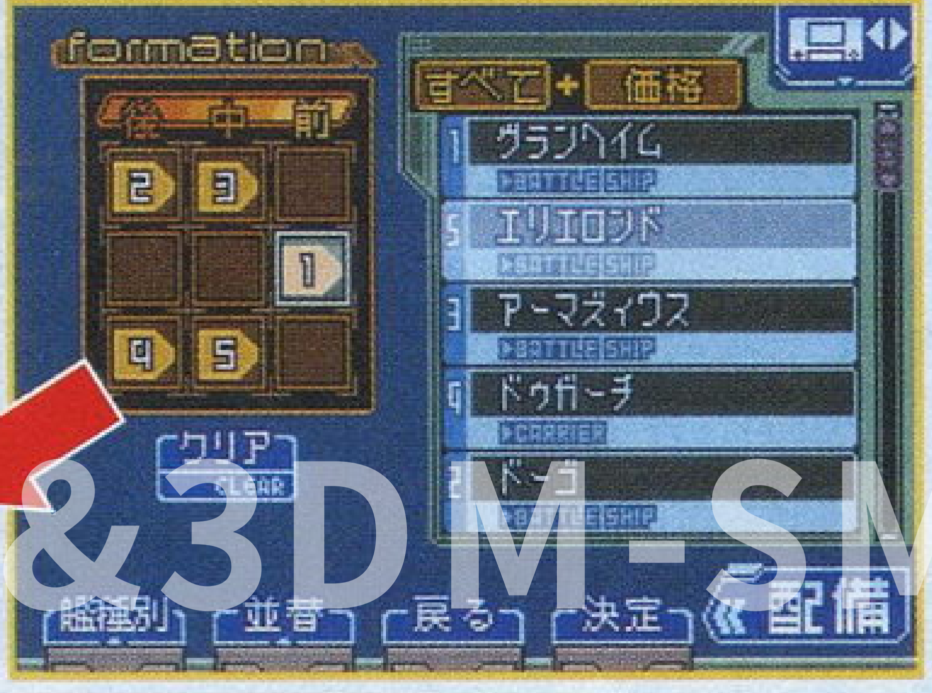
舰队阵型解读

前卫 由于经常面对敌人的强大火力，所以建议选择正面突击能力强的战列舰来担任。另外，由于前卫位置的危险性较高，所以不适宜配置旗舰。

中卫 由于处于舰队的核心位置，所以对火力要求不是很高，是配置旗舰的绝佳选择。推荐配置能力均衡的巡洋舰。

后卫 远离敌人重火力的后卫位置适合配置防御力较弱的航空母舰及驱逐舰，以便有效发挥舰载机的远程打击作用。





PS3 | 薄暮传说 | 2009年秋季发售 除了之前公布的新同伴外，游戏中还针对不同的角色增加了全新的技能，使战斗的华丽程度直线上线，而对于追求挑战的玩家来说，随着游戏的进行还会遭遇新的隐藏BOSS，完成挑战后可以获得初版中所没有的特别奖励。

孢子英雄

Wii 动作冒险 ■Spore Hero ■美版 ■EA ■2009年第四季度

[文：阳光成员 清国倾城]

古怪生物的异星大冒险


▶刚开始时，你所操作的生物只不过是一个肉团。

作为《模拟人生》之父威尔·莱特的最新作，《孢子》自从2008年秋季在PC上推出以来，一直是业界的话题之作。而威尔·莱特本人曾表示对Wii非常感兴趣，因此在Wii上推出《孢子》可以说是顺理成章。不过这次将会在Wii上推出的《孢子英雄》并非模拟游戏，而是一款开放的冒险游戏。

游戏刚开始，某个星球发生了爆炸，有一颗来自该星球的蛋随着蓝色陨石飘入太空，之后坠落到另一个星球上。这颗蛋坠落到新星球后居然完完整整的存活了下来。这时就要轮到玩家操作了，用力摇晃遥控器手柄，就可以让这只生物从蛋壳里钻出来。刚开始，它只不过是一只长了四肢的肉球，玩家可以在冒险过程中找到各种身体部位，安装到它的身上，这样不仅会改变其外貌，还会使其具有相应的能力。对这只生物的改造是在其巢穴中进行的，通过简化的生物创造器，直接用遥控器手柄选择和移动身体部位即可。游戏为玩家提供了一个贴心的教学系统，当你不知道下一步该怎么做的时候，就可以通过该系统获得提示。


■尽情发挥想像力创造奇形怪状的生物是本系列最大的特色。


■战斗中如果发现情况不妙，可以随时停止。

《孢子英雄》是一款自由度相当高的游戏，在关卡中闲逛的时候会碰到各种各样的生物，你可以对着他们唱歌，也可以找他们打架。通过玩家增添的身体部位，可以使用相应的连续技，如果在战斗中HP降到警戒线以下，可以随时停止战斗，寻找水果回复HP。如果不小心被打死，就要从上一个发现的窝重新开始。从各种生物那里还可以接到形形色色的任务，完成任务可以获得特殊物品。此外玩家也会碰到很多利用体感操作特性的趣味迷你游戏

战地 恶人连2



肆意轰炸的火爆网络大战

多机种 主视角射击 ■Battlefield: Bad Company 2 ■美版 ■EA ■2010年第一季度

对应机种为 PS3、X360

DICE公司开发的“《战地》系列”是以64人大规模网战而著称，但是他们为家用机打造的第一款游戏《战地 恶人连》最高仅支持24人在线。尽管如此，该作的网络模式火爆依旧，而且趣味性十足。续作的最高在线人数仍然是24人，但是将比前作更为狂热。

DICE的主要目的之一是加快多人模式的战斗节奏，因此在本作中杀敌更为容易，当然这就表示玩家在游戏中更容易死亡。不过这次玩家不需要使用回复物品补充HP，只要躲在掩体后一段时间，就可以逐渐自动回复，但HP的回复速度较慢。而且多数掩体在本作中更不牢靠。前作的一个主要特色就是各种掩体乃至建筑物都可以任意破坏，不过一座楼无论如何轰炸，至少都会留下一个框架，而在本作中只要火力够猛，持续轰击的时间够长，连框架也可以炸掉。

本作的兵种从前作的5种减少到4种，分别是传统的突击型士兵、可以修复载具的工程师、主要负责狙击的侦察兵，和负责治疗的军医。虽然兵种数量减少，玩家可以使用各种武器和道具的配合让自己的士兵有多样化的能力，而且枪械也可以搭载各种配件，例如望远镜和榴弹发射器。


■本作将会增加不少新载具，例如速度快、行动灵活的ATV。

[文：星夜]

战地双雄 第40天



[文：阳光成员 清国倾城]

多机种 动作射击 ■Army of Two: The 40th Day ■美版 ■EA ■2010年第一季度

佣兵双雄上海大作战!

对应机种为 PS3、X360、PSP


《战地双雄》大获成功后，EA蒙特利尔工作室再接再厉，为家用机和PSP打造了续作。这次的游戏舞台是上海，前作的Rios和Salem带领着自己经营的雇佣军前往上海执行任务。

与前作一样，本作非常强调对掩体的应用。本作最大的变化就是采用了自动掩体系统，只要玩家处于下蹲的姿势，肩膀就会自动靠向附近的墙壁。这时轻推一下摇杆，就可以从掩体后探出头来，而如果重推摇杆，就会从掩体后跳出来冲到下一个掩体。不过要注意的是，场景中的高楼大厦都摇摇欲坠，高空随时都有可能掉下来个大砖块，在街头行动的时候一定要时刻警惕。

前作最大的特色就是丰富多样的双人协作战术，本作将会增加更多的战术可能性，例如诈降战术。一个玩家向着敌人举起双手，幸运的话敌人会信以为真，走上前来进行搜查，这时躲在墙角的另一个玩家可以对着他们一阵猛射。不过本作的AI水平大大提高，敌人不一定会上当。如果不走运的话，你刚举起双手准备诈降，可能就会被敌人一枪爆头。


■玩家要善于使用诈降策略诱杀敌人。

PSP | 炙热之魂 Accelate | 2009年7月发售 以X360版《炙热之魂 无限》为基础的移植作品，在保留区域探索解谜和策略性十足的战斗系统基础上，主要增加了3名可成为同伴的全新角色，对于体验过前作的玩家来说又有了全新的育成目标。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MODERN WARFARE 现代战争2



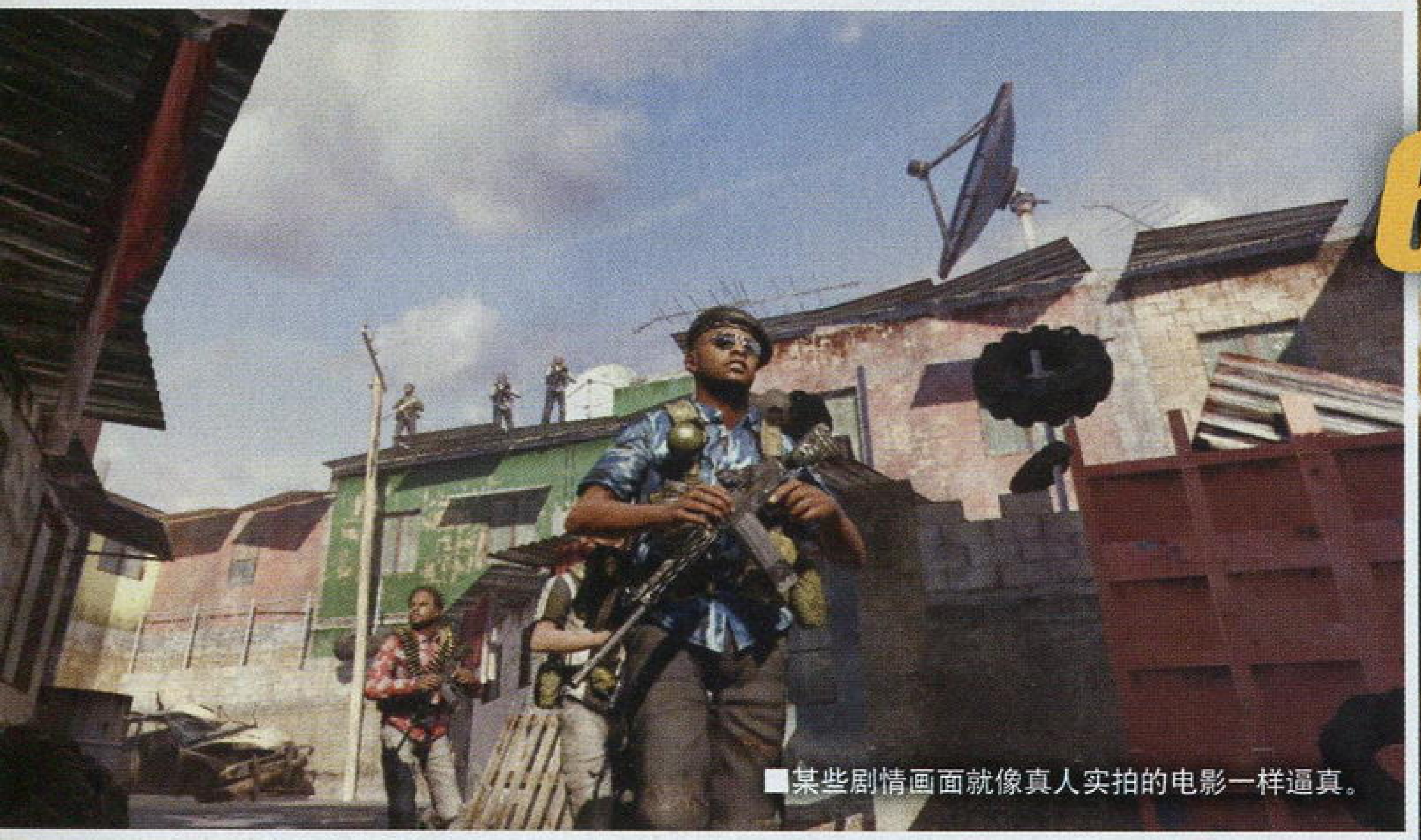
当游戏公司对其作品充满信心时，通常会告诉记者："我们相信本作将会成为今年最畅销的游戏之一。"但在AB品牌经理Simon Wells看来，"之一"是远远不够的，因为没有其他对手能与《现代战争2》比肩，甚至"年度最畅销"的口号也已经配不上《现代战争2》。在英国媒体的采访中，他自信满满地说："我们相信本作将会成为有史以来销量最高的电子游戏！"

Simon相信，排除掉《超级马里奥兄弟》、《Wii Sports》等与主机同捆赠送的任天堂作品，《现代战争2》将有希望超越《GTA圣安德里亚斯》，成为有史以来最畅销的游戏，并且成为今年的头号娱乐产品，超越今年的任何电影。毕竟，有前作1300万套的销量为基础，AB与IW绝对有口出狂言的资本。

"我们相信本作将会成为有史以来销量最高的电子游戏！"

——AB品牌经理Simon Wells

文 藤曦 编 星夜 美编 anubis



■某些剧情画面就像真人实拍的电影一样逼真。

6小时的战争大片

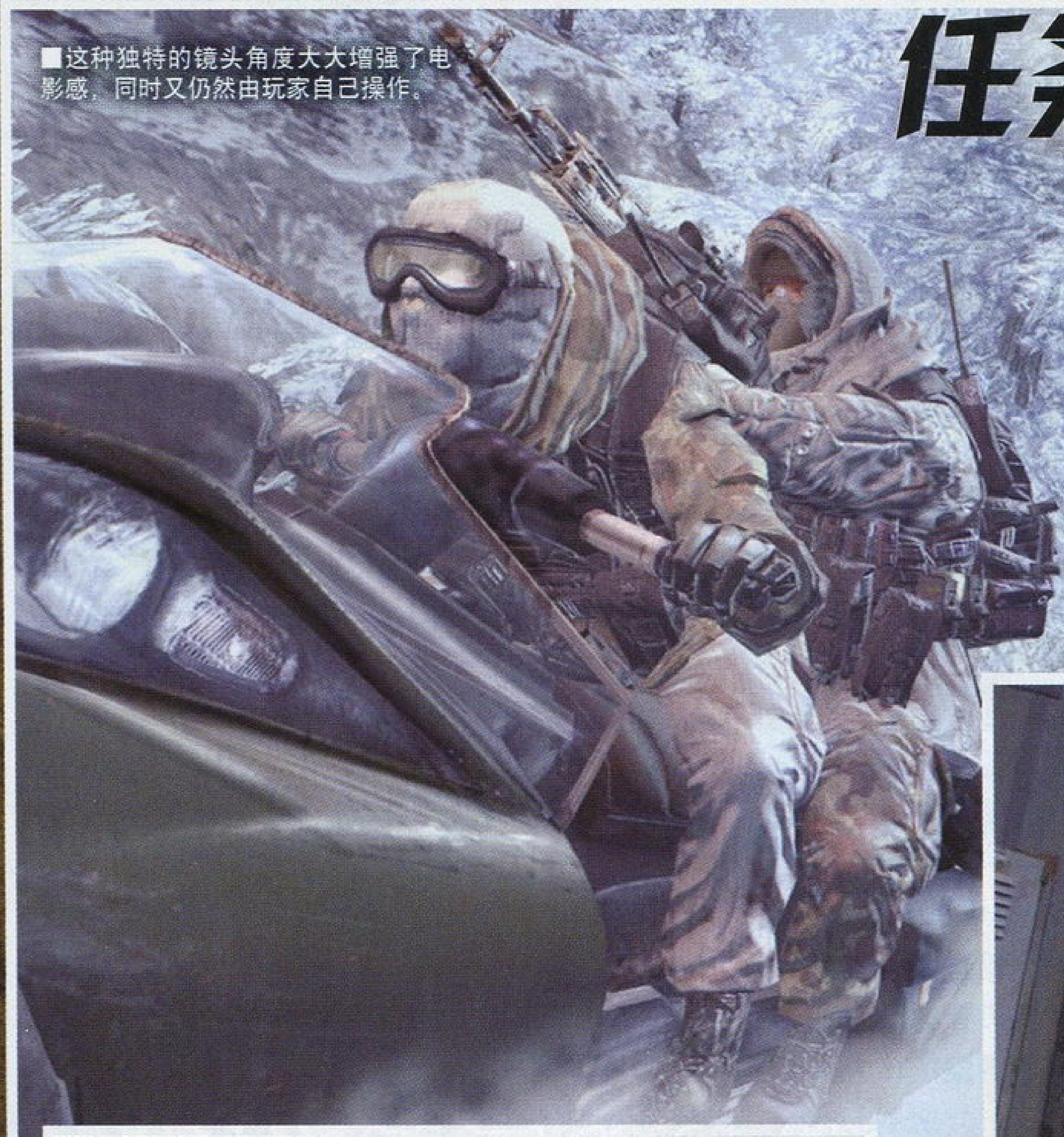
《现代战争2》的故事发生在前作之后，虽然俄罗斯极端军事主义者Zakhaev已经被歼灭，但危机并未结束。与Zakhaev有关的另一位军事狂人再度发起了全球范围的恐怖袭击。此人名为Makarov，他以Zakhaev之死为借口，到处展开恐怖行动。事态紧急，屡建奇功的141特遣部队再度出马。前作主角MacTavish如今已经成为上尉，玩家将扮演他的一位下属，在他的带领下于俄罗斯、巴西、中东等地展开行动。

《使命召唤4 现代战争》将电影般的演出效果与完全的互动性结合，让人们看到了游戏这种娱乐形态在叙事性方面的潜力。而《现代战争2》将会在这一条成功的道路上大步前进。IW总裁Jason West表示，本作的游戏流程可能仍然只有五六个小时，但故事的戏剧性色彩与演出效果将会再度进化。在不算长的游戏过程中，每一分钟都将让玩家获得至高的享受。可以说，这将会是一部时长达到6个小时、而且可以操作的现代战争大片。

现代战争2	Activision Blizzard		主视角射击
多机种	Modern Warfare 2		美版
	2009年11月10日发售	1～2人	售价未定
	对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

©2009 Activision Publishing, Inc. Activision and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

www.plumbook.cn



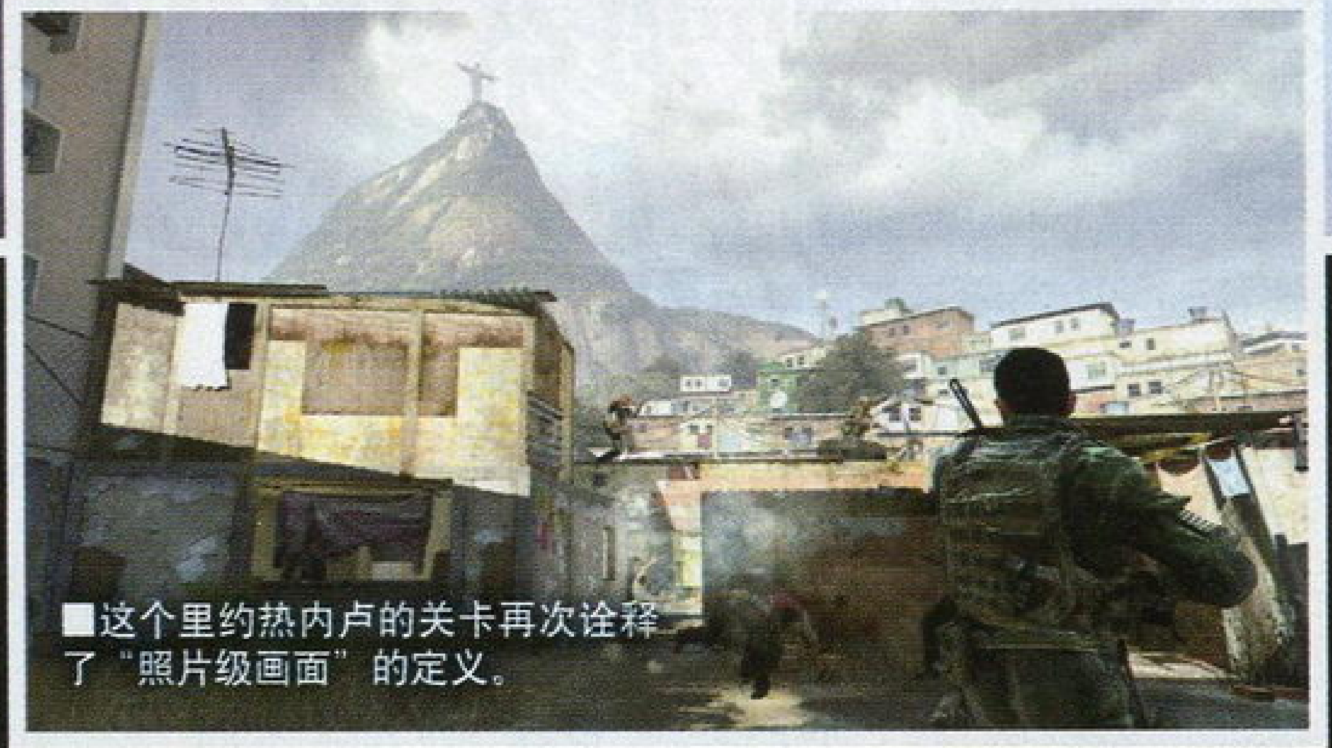
■这种独特的镜头角度大大增强了电影感，同时又仍然由玩家自己操作。

任务预览激战雪山之巅

IW 目前重点演示的一个关卡是在俄罗斯的一座雪山上。敌人在那里设置了秘密军事基地，主角与 MacTavish 从峭壁登上山顶，潜入敌军基地。MacTavish 在后方用热感镜头、雷达式心跳感应器等装备在后方提供指导和掩护，主角潜入燃料中心安放炸弹。然后他们前往附近的操作中心，将超级计算机中的资料下载到存储器中。然而当他们即将完成任务时，却被敌人发现。操作中心的大门缓缓打开，门外是十几名士兵用枪对准了他们。这时 MacTavish 要求玩家采取 B 计划，当他数到 3 时，一个俯冲跃到了掩体后方，主角在此时引爆了燃料中心的炸弹，在冲天的火光中，两位英雄夺命狂奔。他们在中途干掉了几个乘坐雪地车的敌人，抢走雪地车飞跃悬崖，在接连几次的自杀式跳跃之后，总算甩掉了敌人。以上整个游戏过程的每一个动作都完全是由玩家自己操作，一幕幕好莱坞动作大片般的场面完全是在玩家的实时操作中发生。



■看来游戏中也会有一些战术谍报的成分。



■这个里约热内卢的关卡再次诠释了"照片级画面"的定义。



■游戏中的关卡规模将非常庞大。

"特种部队"双人协作

无论单人模式有多精彩，在 6 个小时的享受之后，玩家需要新的刺激。出色的网络模式让前作的生命力大大延长，网络模式自然也将成为本作的重点，而且如果你对单人模式的电影体验流连忘返，可以在本作的"特种部队"模式中同时感受电影化演出与多人模式的乐趣。

"特种部队"是 IW 为本作开发的协作模式。刚开始 IW 的目标是让玩家能够以双打的方式完成剧情流程，但在此过程中他们发现这将会破坏游戏的电影化氛围，因此他们将在此过程中设计的关卡独立出来，集合成为了"特种部队"模式。由于没有剧情和难度的限制，IW 为该模式设计了很多过去无法实现的关卡，必须要由两个玩家紧密合作才能过关。在屏幕中会有一个彩色箭头表示伙伴与你的相对方向，屏幕角落的迷你地图会同时显示两个人的位置。该模式既有单人模式的剧情演出效果，又有多人模式的战术合作乐趣。IW 透露，"特种部队"将会有丰富的关卡数量，是本作的一个主要组成部分。不过对于对抗型多人模式，目前 IW 尚未透露详情。



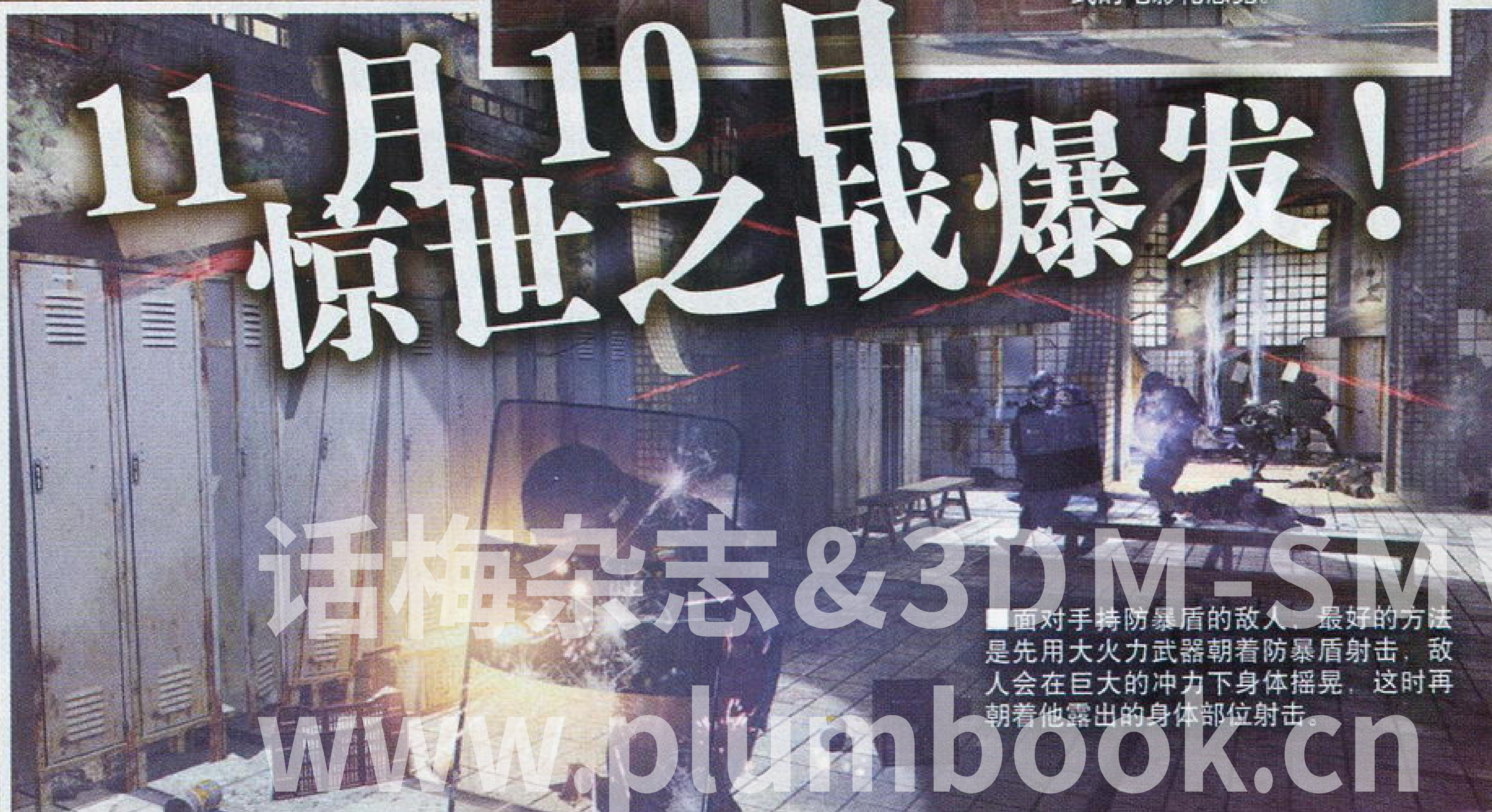
■双人协作模式也有单人模式的电影化感觉。

照片级画面的再度进化

2007 年，《使命召唤 4 现代战争》向玩家诠释了何谓"照片级画面"。IW 的技术力总是令人放心。《现代战争 2》也将成为次世代游戏成熟期的标志之作，用更真实的画面带给玩家更强烈的电影感觉。

虽然游戏的流程长度不变，但场景规模将比前作扩大许多。例如在破坏敌人地对空武器的一个任务中，玩家将途径一个冰雪覆盖的森林，光是这个森林的大小与细致程度就足以被作为一个大型关卡。玩家还会前往阿富汗和里约热内卢等风格迥异的地方。在里约热内卢贫民窟关卡中，可以看到本作全新的关卡设计特点。环山而建的棚户区是一个规模巨大而且色彩鲜艳的关卡，玩家可以自由选择前往目的地的路线。全新的数据流技术让 IW 能够自由建造规模超乎想像的大型关卡。

11月10日惊世之战爆发！



■面对手持防暴盾的敌人，最好的方法是先用大火力武器朝着防暴盾射击，敌人会在巨大的冲力下身体摇晃，这时再朝着他露出的身体部位射击。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



炎炎的夏日里 再度展开狩猎之旅吧！

モンスターハンター MONSTER HUNTER 3 tri-

怪物猎人3 tri	Capcom	动作
Wii Monster Hunter 3 tri		日版
预定2009年8月1日	1～4人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

日前，倍受猎人们关注的游戏发售日已经确定为今年的8月1日，剩下就是等官方继续放出最后的新情报了。在这次的报道中，我们将为大家介绍本作的场景以及狩猎的同伴，包括新武器双刃斧的新形态以及攻击动作，而全新大型兽龙种怪物——爆锤龙也将华丽登场，大家是不是都已经摩拳擦掌了呢！

文 九兵卫
美编 anubis

炙热的修罗场 火山

火山位于远古森林的最深处，猎人们在很远的地方就可能看到火山顶部活跃的喷发现象。借助机能的提升，新作中的火山场景被描绘得更为细致，不管是满眼流淌的岩浆还是到处弥漫的热气，都很好地烘托出那种炙热无比的氛围，让到此狩猎的每一个人都既紧张又兴奋！



火山巢穴

■火山洞窟中的怪物巢穴令人不寒而栗。



岩浆地带

■一进入岩浆地带就能感受到热浪扑面而来的热浪。



火山口

■在如此危险的火山口，我们居然看到一个熟悉的身影——山菜爷爷！



山谷

■猎人们在山谷中会发现一片火山湖，或许在那里可以缓解一下炎热。



太古之森

■在很远的森林中就能看到活跃的火山活动。

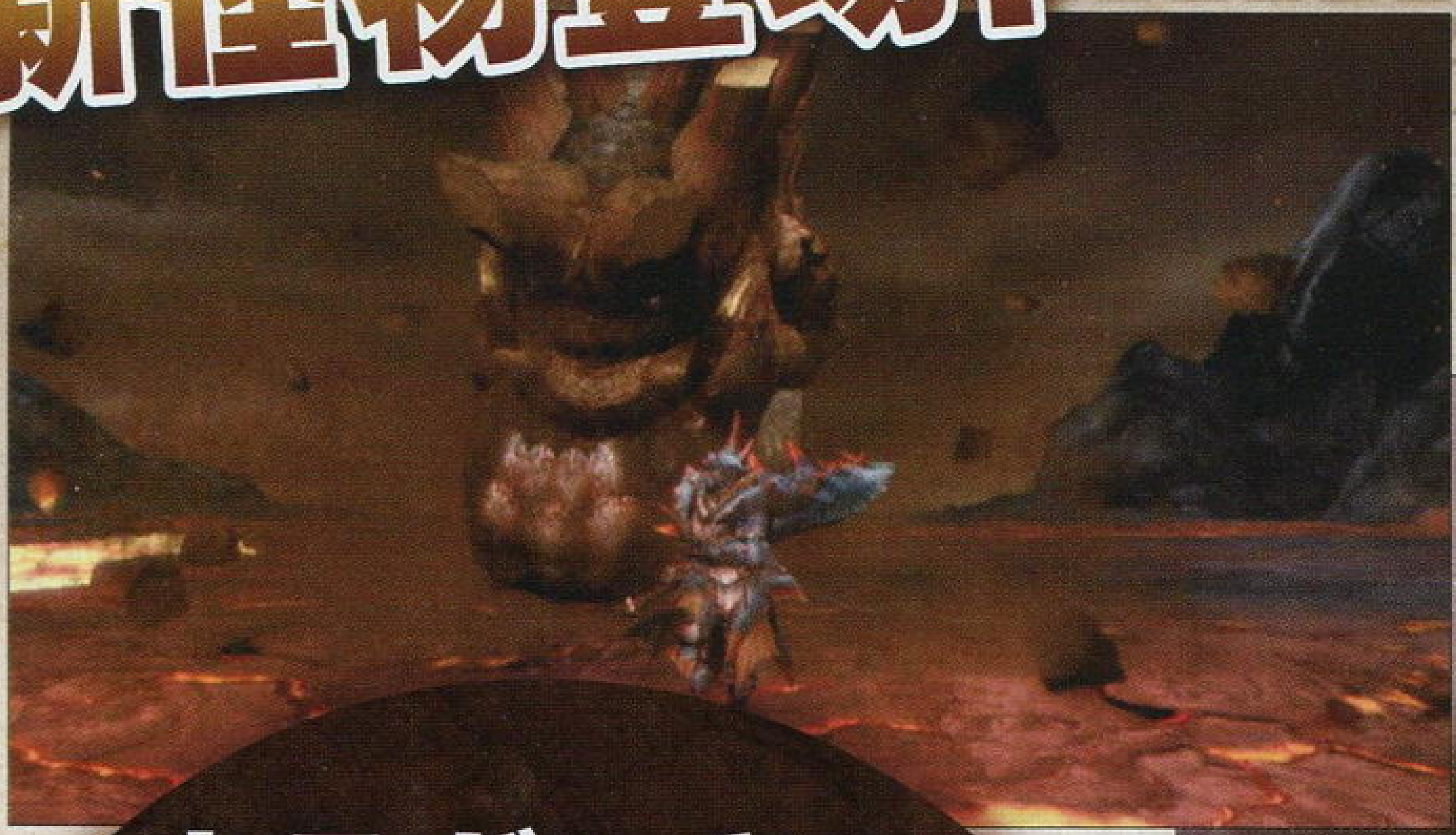
火山的生态



火山的生态环境相信老猎人们都已经非常熟悉了。必备的解暑药（冷饮）、灼热的岩浆、冲出地表的热蒸气等等，都是在这里进行狩猎所需要注意的基本常识。由于火山中的很多怪物都会潜伏在地下或者从岩浆中发动袭击，所以猎人们要时刻保持高度警惕。在与怪物的战斗中，复杂的地形往往也会给猎人带来较大的麻烦，周旋的同时需要把握好周围的地形，千万不要误入死路。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©Capcom CO., LTD All Rigths Reserved

新怪物登场！



特色攻击方式 1 咆哮

和其他大型怪物一样，爆锤龙的咆哮同样对猎人有着比较大的威胁，距离过近甚至有被吹飞的危险。在没有任何准备的情况下，猎人只有与其保持一定的距离才能避免耳鸣所造成的硬直。



ウラガンキン

浑身生长着坚硬岩石的爆锤龙是生活在火山地带的古老物种，是所有兽龙种里面体型最大的怪物。背部的岩柱、细小的双眼以及最引人注意的硕大下颚令爆锤龙在外形上显得非常与众不同。由于长期在炙热的岩浆中活动，爆锤龙的甲壳很坚硬，经常站立起来啃食岩石的习惯令它的下肢极为有力，使用下颚重重地砸向地面便是爆锤龙招呼不速之客最常用的方式。

从目前公布的情报来看，爆锤龙的体型大致介于铠龙与霸龙之间，但行动速度却要比铠龙和霸龙都要快。招牌式的下颚砸地攻击使得猎人们如果发起正面攻击会非常吃亏，侧面与其进行迂回才是上策。至于闪光弹是否能对其奏效，目前还不得而知。

兽龙种

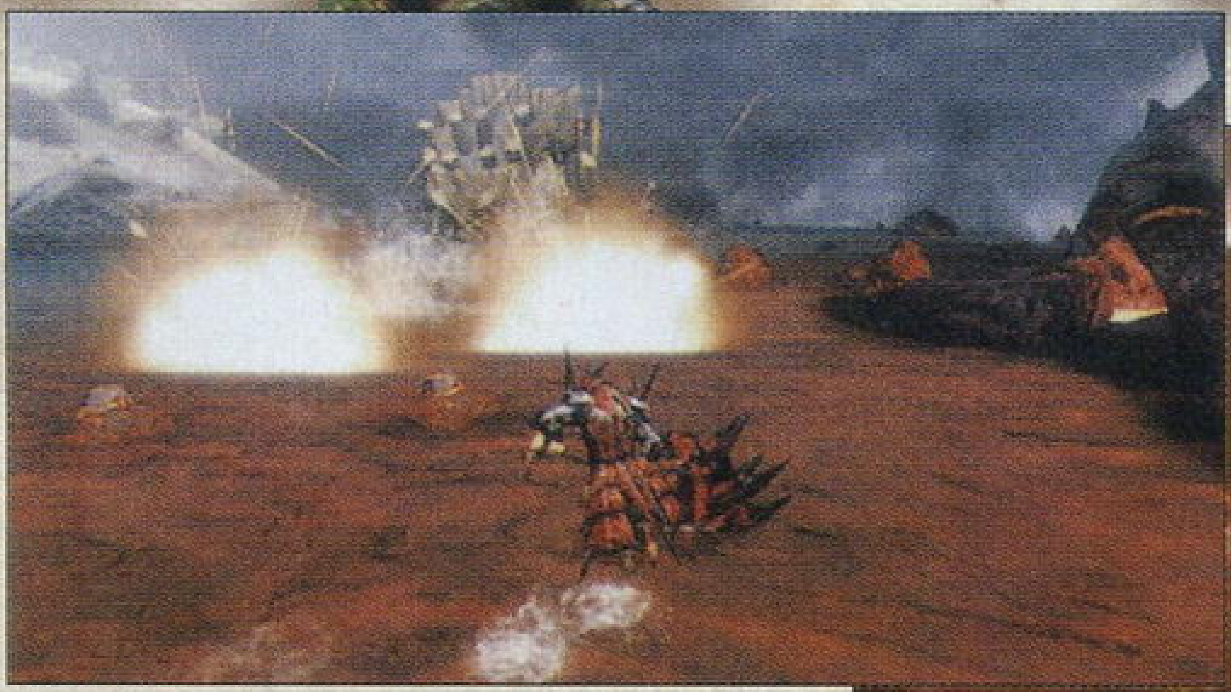
爆炎的横行者

爆锤龙



特色攻击方式 2 引爆岩石

在战斗中，爆锤龙会时不时将附着在全身的火药岩抖落在地上。猎人们千万不要对这个小小的举动疏忽大意，因为只要爆锤龙一旦让地面发生震动，这些散落在地面上的火药岩就像是一颗颗同时被引爆的地雷一样，给猎人造成较大伤害。





啃食岩石

■由于本作首次给游戏中的怪物们也加入了耐力系统。对于爆锤龙而言，当它在战斗中消耗过大需要补充自己的耐力时，就会去吞食火山场景中的岩石。



特色攻击方式 3 下颚砸地

爆锤龙使用下颚砸地的攻击对正面的判定范围非常大，如果没有发动抗震技能，即使在较远的距离也会产生摇晃效果，近距离则必定会被掀翻，如果被直接砸中，后果可想而知。

www.plumbook.cn



▲东张西望的茶茶在狩猎时总是会迷路，遇到危险它应该也会钻入地下，只露一个南瓜头在地面上吧。

新搭档参上！

协助狩猎的奇面族



奇面族可以算得上是系列的老朋友了。不过在这之前的作品中，它们都是一种干扰猎人们狩猎的角色。但在新作里，猎人们与奇面族的关系将发生本质的改变，它们将首次作为协助狩猎的搭档重新登场！

チャチャ 茶茶

个头矮矮的奇面族茶茶拿着一把类似于怪鸟头壳的手杖，头上还顶着一片叶子，从外形上来说倒是很容易和其他奇面族区分出来。在游戏中，茶茶所发挥的作用基本上和猎人猫相同。在平时，它主要负责采集一些素材或者调节狩猎的气氛，而遇到怪物时，茶茶可以作为诱饵分散怪物的注意力，这一点是非常有用的，尤其是在猎人们单独作战的情况下。至于茶茶战斗力嘛，那就……



■肚子饿了就和茶茶一起大快朵颐吧！



■茶茶也可以随猎人下海狩猎，不过它游泳的动作倒是很搞笑。



▲看着猎人在烤着香喷喷的肉，一旁的茶茶似乎也流出了口水。



▲除了吸引怪物的注意力，茶茶还会做出很多细节动作来协助猎人狩猎。

新形态醒目！

可改变形态的双刃斧

要说猎人们在新作中最关心的武器，那无疑是本次惟一全新加入的武器——双刃斧。该武器的最大特点是可以自由变形，而这次新公布的情报中，双刃斧竟然变为了剑的形态！



收刀形态是双刃斧的基本形态，这样能便于猎人的移动或者进行其他操作。

斧形态是该武器标志性的攻击方式。不过这个形态有攻击速度较慢的缺点，挥空后出现的硬直也很大。

关键动作 属性解放

双刃斧的剑形态不仅仅只是单纯地将太刀和大剑的能力加以继承，猎人还可以发动全新的攻击动作——属性解放。属性解放可看成是龙击炮的一种进化形态，发动时，武器的所有属性能量都会在瞬间被集中到一点，释放后猎人会猛力向正前方突刺，被命中的怪物便会承受比平时高出数倍的属性伤害。



■高攻击的纵斩

华丽的究极形态！

在剑形态下，猎人可以使用双刃斧如同太刀和大剑一样对怪物发起威力十足的攻击。但需要注意的是，不管是斧形态还是剑形态，猎人都无法使用双刃斧来防御怪物的攻击，这也是为了追求高攻击输出而不得不做出的一种妥协。



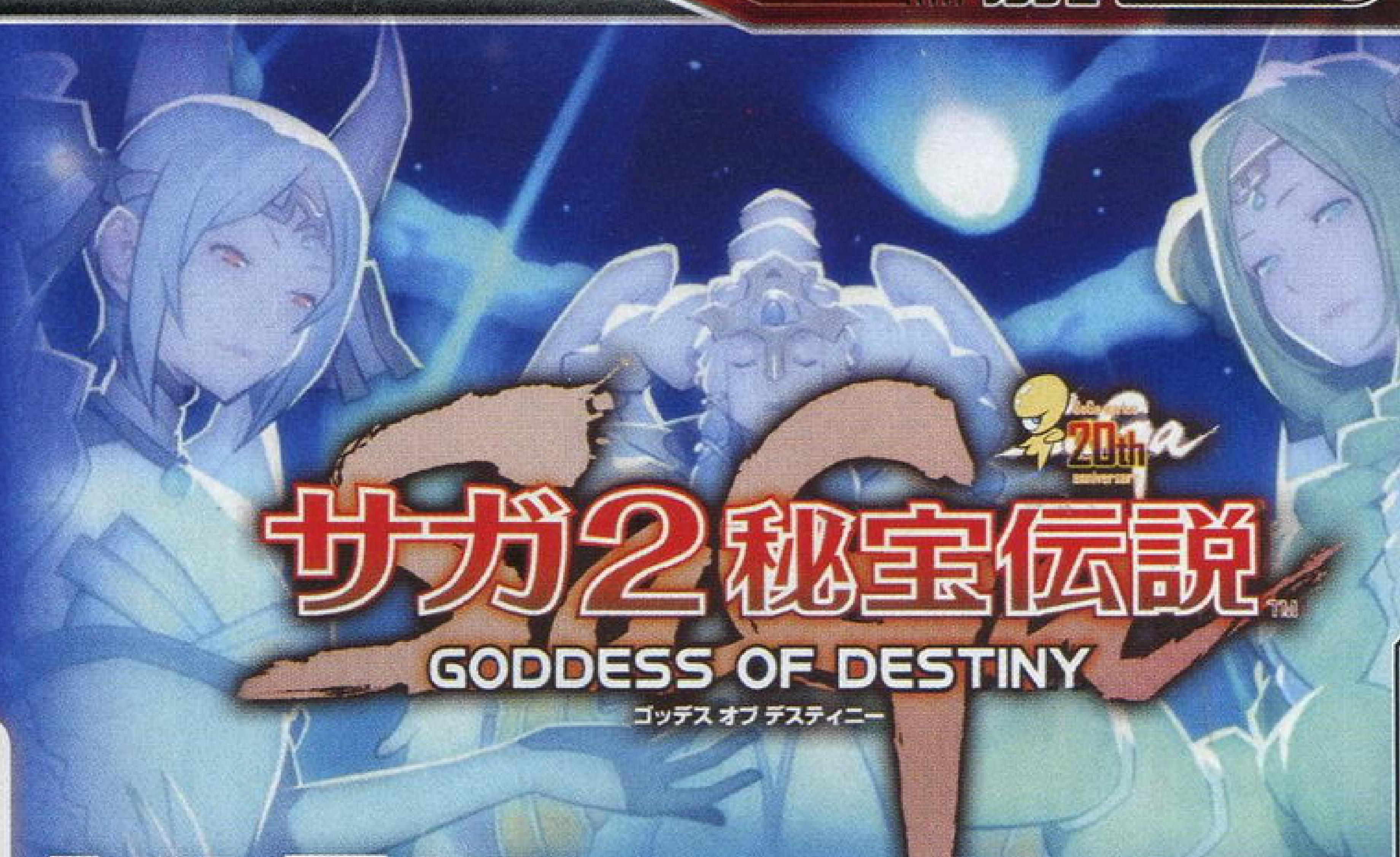
■大范围的横斩



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

19年的时间，对于任何玩家而言都是一个很长的过程。经历了如此岁月之后，一款经典名作又能实现怎样的变化呢？《沙加2秘宝传说》将给我们带来答案。不管你是否是系列的FANS，或者是否喜欢传统角色扮演游戏，都赶紧来欣赏一下本作重放光彩的新姿态吧！

NDS	沙加2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演
	SaGa2 秘宝传说		日版
	预订2009年秋季发售	1人	售价未定
	无对应周边		



文 九兵卫　美编 心の永恒

故事的开端

所谓秘宝，指的就是古代神灵们创造这个世界所留下的遗产，它们是整个世界中力量与智慧的象征。在遥远的过去，人们曾经为了获得秘宝的能力而引起过纷争，有人历尽千辛终于得到秘宝，有人却一直碌碌无为，毫无收获。随着历史的变迁，纷乱逐渐平息。就在人们慢慢淡忘这一切时，一场突如其来的秘宝争夺战却在暗中再次开始了涌动……



▶为了找回父亲，主角告别母亲并踏上了冒险。



◀在主角很小的时候，父亲就为了探寻秘宝而从此失去了音讯。



▶世界是宽阔的，在冒险的途中也充满了各种未知的危险。



◀难道前面那个眼熟的人就是自己的父亲？

怪物

人类、超能力者、机械以及怪物是本作中的四大种族。在游戏的初期，玩家可以选择的怪物有史莱姆、使魔以及迷你龙三种。虽然它们的初期能力都相对比较弱，但是通过食肉系统的进化，每一种怪物都有着很好的成长潜力。



史莱姆

仅有一只眼睛的史莱姆看上去一点也不吓人。比起物理攻击，它的能力更多地来自于魔法技能的使用。



▲让史莱姆尽早完成进化是我们的目标。



老师



这个长得非常奇怪的家伙，是主角们就读学校的老师，处于保护主角的目的而与我们共同踏上冒险。虽然貌不惊人，但这位老师的实力可是非常可靠的哦！

食肉系统 食肉系统在GB版中就已经存在，可以说是游戏的一个特色系统。玩家所控制的怪物在游戏中只要吃掉敌人掉落的肉就可以变为其他的怪物，类似于进化。这是怪物之间相互竞争并不断变得更强的惟一方法。



▲根据所吃掉的怪物肉不同，进化后的形态也有着各种各样的差别。



▲看似不起眼的一块肉，吃掉后却能变成异常强悍的怪物！

战斗系统

本作的战斗系统类似于传统角色扮演游戏，但也有着与众不同的特色。在一场战斗中，玩家将有可能会同时面对数十个敌人的围攻。GB版同时出现的敌人为27个，而在NDS版中玩家将最多同时面对50个敌人，不管从挑战性还是爽快度上来说，都给我们带来了前所未有的体验。利用NDS的下屏幕，玩家可以轻松观察到战斗中敌人与自己的位置，这样可以让突围或者剿灭作战变得更有目的性，战场的情报也更直观明了。



▲随时把握战场情报是获得战斗胜利的重要前提。



▲玩家在选择作战指令的画面中可以了解到各种战斗信息。

连携系统



▲发动连携时，画面中会出现华丽的特写镜头。



▲连携所附带的特殊效果在战斗中也要加以活用。



◀在面对BOSS等强力敌人时，连携就显得非常实用了。

连携系统是本次NDS版全新增加的新要素。在战斗中玩家需要利用道具来发动连携，除了可观的攻击力以及华丽的演出效果之外，连携还能附带一些对我方有利的特殊效果，所以在游戏里我们要把握好发动连携的时机，一气呵成将敌人全部消灭。

www.plumbook.cn

文 纱迦 美编 木仙



超级机器人学园	NBGI	策略角色扮演
NDS	スパロボ学园	日版
	2009年秋 1～2人	售价未定
	对应周边未定	

系列史上登场作品最多的一代出现了！可惜游戏的类型和过去大不相同。据本作的监督寺田贵信透露，本作的游戏系统是以《超级机器人大战XO》里收录的《超级机器人对战》为蓝本开发的，这点让纱迦甚为心动。可能有很多读者没有玩过《超级机器人对战》，这里我可以很负责地告诉大家4个字：非常好玩！之前寺田监督曾经说过今年的系列作有直球也有变化球，看来本作便是这个变化球了。目前游戏的开发进度已有90%，实在搞不懂为何要憋到秋天才发售啊！







登场作品

每回《机战》新作公布，第一关注的自然是登场作品。这回虽然玩法不大相同，但依然收录了史上最多的参展作品，共达33部！而且精彩的战斗动画一样不少！

- 破邪大星弹劾凰
- 冥王计画 ZEORYMER
- 神魂合体 GO DANNAR!!
- 神魂合体 GO DANNAR!! SECOND SEASON
- 全金属狂潮
- 全金属狂潮 校园篇
- 全金属狂潮 The Second Raid
- 超兽机神断空我
- 苍穹的法芙娜
- 电脑战机 VIRTUAL-ON MARZ
- 勇者王我王凯牙
- 勇者王我王凯牙 FINAL
- 返乡战士
- 苍之流星 SPT LAYZNER
- BRAIN POWERED
- 机动武斗传G高达
- 新机动战记高达W 无尽的华尔滋
- 机动战士高达 SEED DESTINY
- 机动战士高达 SEED ASTRAY
- 机动战士高达 SEED X ASTRAY
- 机动战士高达 SEED C.E.73 －观星者－
- 暴风战士 奥钢
- 魔神皇帝
- 魔神皇帝 死斗！暗黑大将军
- 钢铁神吉克
- 真盖塔机器人 世界最后之日
- 机兽创世纪 ZOID GENESIS
- 枪×剑 GUN SWORD
- 机动战舰 NADESICO －黑暗王子－
- 百兽王 GOLION
- 超电磁ロボ コン・バトラーV
- 超电磁マシーン ボルテスV
- 凯王 大空魔龙传奇

故事背景

本作的舞台和以往区别不大，同样是一个饱受外星人、异世界侵略者和野心家蹂躏的世界。在多次战乱中人们造出了各式各样的机器人，由优秀的机师来驾驶这些机体守护人类。军方高层为了防患于未然，开发了能够让机师随时随地进行战斗训练的便携式战斗模拟器：超级机器人对战（SUPER ROBOT BATTLE）。超级机器人对战开发出来之后深受好评，并在实战中取得了意料之外的成果，于是便被全面推广开来。军方为了加强人才培育，专门创办了一些开设了超级机器人对战这门课程的学校，也就是超级机器人学园。这种学园由军方直辖管理，面对所有学生招生，成绩优秀的人毕业后即可直接进入部队。



17岁少年佐伯辽驾是一名刚刚被选拔入校的新生，结果一进校就被学校的老大——轰刚太郎欺负。辽驾凭借出色的天赋，在与轰刚太郎的决斗中取胜，却不慎摧毁了学校中设置的神坛，使得封印其中的妖怪魅门逃了出来。校长下令由辽驾来找回并封印魅门，于是辽驾不得不和自己的青梅竹马——16岁的少女濑户咲弥一起展开冒险。

©AIC·EMOTION ©贺东招二・四季童子／ミスリル ©贺东招二・四季童子／阵代高校生徒会 ©贺东招二・四季童子／Full Metal Panic! Film Partners ©サンライズ ©SUNRISE·BV·WOWOW ©ジーベック／1998 NADESICO制作委员会 ©XEBEC・龙宫岛役场 ©SEGA, 2003, CHARACTERS ©AUTOMUSS CHARACTER DESIGN: KATOKI HAJIME ©创通・サンライズ ©创通・サンライズ・毎日放送 ©DARTS (C) ちみもりを・AIC ©テレビ朝日・东映アニメーション ©东映 ©永井豪／ダイナミック企画・ビルドベース ©PRODUCTION REED 1985



新机动战记高达W 无尽的华尔滋

关键词：驹都英二

喜欢收集美图的朋友，可能一看本作的人设就想起驹都英二（驹都ぇーじ）这个名字了。特别是濑户咲弥，简直就是从驹都英二的代表作《伊里野的天空、UFO 的夏天》里走出来的一样。驹都英二最为人津津乐道的，就是她笔下的机械少女，他巧妙地把冰冷的机械和明艳的少女结合起来，以独特的风格吸引了大量支持者。而他也是"《机战》系列"的忠实FANS，自云十年前便已经和系列结下不解之缘。此番让其直接担当新作原创角色的画师，也算是了了他和他的FANS的心愿吧！



机动战舰 NADESICO —黑暗王子—

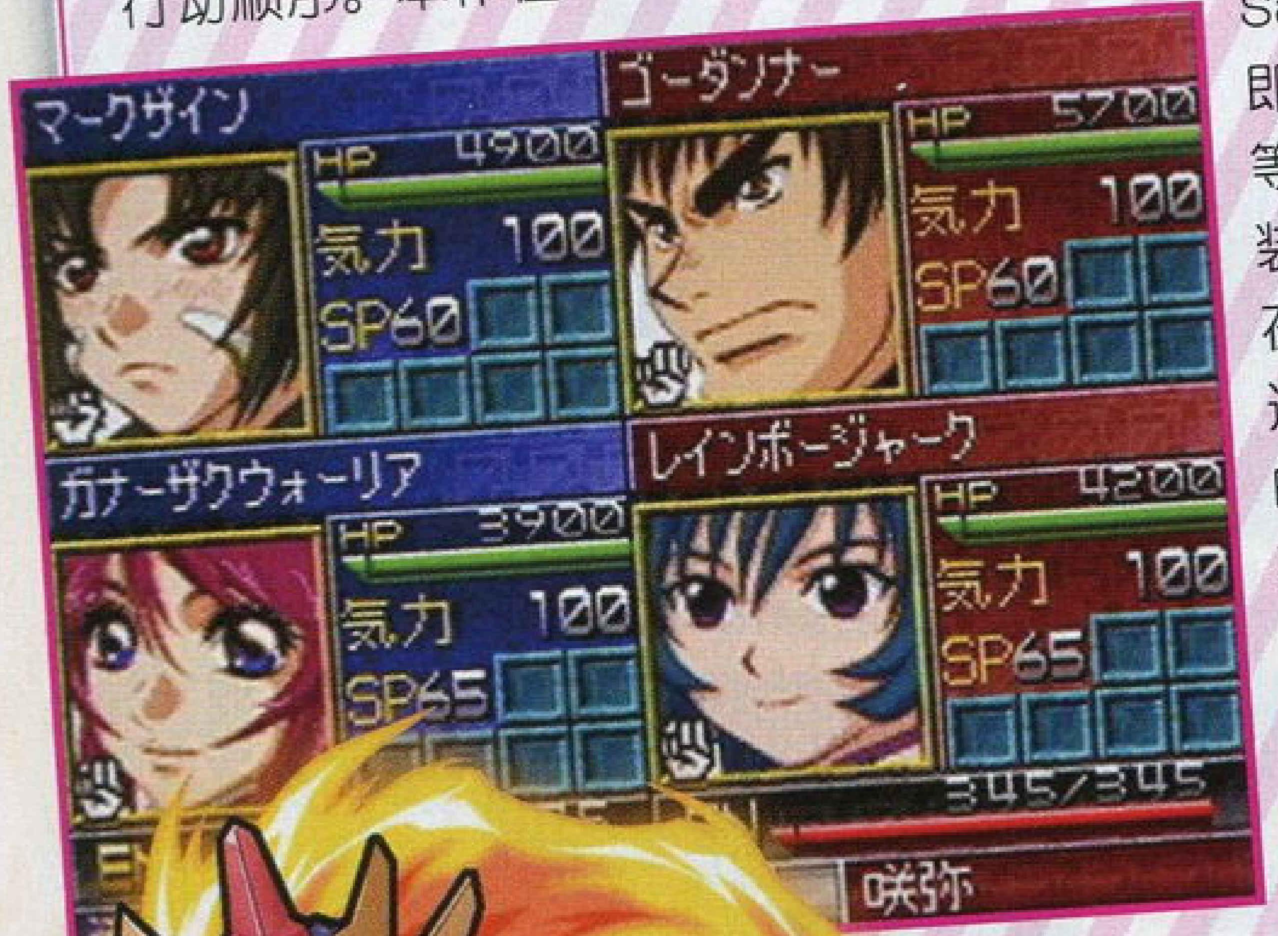
新闻资讯 前线狙击

超级机器人对战

日语中对战和大战两词的发音一样，因此"超级机器人大战"经常被日本玩家写成"超级机器人对战"，直到 X360 上真出了一个"超级机器人对战"……本作的战斗系统便是根据这个"超级机器人对战"改编而来的。

"超级机器人对战"的基本玩法是玩家和电脑同时控制战斗小队的行动，以一定规则决定各种行动顺序。本作在 X360 版的基础上加入了强化零件的要素，使得战略性更强。本作亦支持与人联机对战，以 X360 版支持 Xbox LIVE 的经验来看，对抗性非常高！游戏的战斗采用小队制，目前只看到 2 对 2 的战斗，相信实际战斗变化会更多。玩家可以先在单人剧情模式中收集机体和零件，再与好友进行对战。

按照游戏中的设定，只要有便携装置 BASE（BAttle Safety Electronic）即可进行对战。机体等资料是安装在这个装置里的，战斗则是在虚拟空间进行的。这种装置是公开发售的，人人都可以购买，不过学园里的装置是特别规格的，败者会受到一定程度的精神伤害作为惩罚，强弱则可自由设定。





神魂合体 GODANNAR!!

X360版回顾

既然本作是根据 X360 版变来的，那么回顾一下就可以大致了解本作的系统了。

在 X360 版"超级机器人对战"中，依然存在着机师、机体的概念，机师能力、机体能力、精神、武器等等要素也都存在，但是效果和作用与传统作品大不相同。例如机师的精神是因人而异的，不但种类各异，而且装备数量也不同，精神消耗点数和 SP 上限也不一样。至于 NT 等搭乘限制也是存在的。

机体能力则是游戏的重头。游戏中的机体拥有很多种能力，有换上场时发动的，有变形时发动的，还有击毁时发动的，还有在场上经过一段时间就发动的。机体能力非常夸张，有不少都是传统作品中见不到的，例如强制地形变换、特定攻击威力倍增、自动获得魂等等。

游戏的机体和机师都需要玩家收集，收集过程则是随机的。玩家的编队是自由的，也不限数量，但每个机体都有对应的 COST 值，队伍的 COST 值之和不能超过上限。战斗则是以 AP 为主轴，任何行动都要消耗不同的 AP，开战后会给双方一定时间来决定本回的行动。思考结束后就会进入行动时间。双方的行动是同时进行的，行动的先后则是看 AP，把 AP 消耗少的行动排在前面就能优先行动。

从 X360 版来看，这个对战系统的潜力非常大，战术千变万化、不拘一格，独特的机体能力设定令游戏平衡性大増，用不同的人物搭配不同机体会有无限的可能，运用得当的话就算是无名士兵也能秒杀阿姆罗。相信加入了强化零件系统后游戏的乐趣会更多！



© 1983 2009 TOMY ©1998 永井豪／石川贤／ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」制作委员会
©2001 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所 ©2003 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所
©2003 Project GODANNAR ©2005 AIC・チームダンチェスター／ガンソードパートナーズ
www.plumbook.cn

文 晴天 美编 NINA

让曾经的感动唤醒美好的记忆



“《露娜》系列”对于日式角色扮演游戏的老玩家来说绝对不是一个陌生的名字，虽然1992年发行的初版由于MD在国内的普及率等客观因素并没有引起太多玩家的关注，但是时隔6年后移植到PS平台的同名作品还是用感人的剧情和高素质的动画征服了许多玩家，成为了角色扮演游戏发展史上值得被我们铭记的经典作品之一。继2002年移植GBA后，现在掌机玩家又有机会再次一睹本作的风采了，这次的新版本宣传的重点是全面提升的画面素质和众多追加的原创情节，即便是玩过老版本的玩家也没有任何理由错过吧？







怀念角色闪亮登场

LUNAR HARMONY of SILVER STAR

露娜 银色之星的和声		Gungho Works	角色扮演
PSP	ルナ～ハーモニー オブ シルバースター～		日版
	2009年秋季发售	1人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

Story

在魔法世界“露娜”边境的布鲁库村中居住这一位名叫阿雷斯的少年，由于他的梦想是成为一名能够自由操纵龙族的“驯龙师”，所以他也一直梦想着有一天能够踏上实现愿望的冒险之旅。某天，阿雷斯在好友拉姆斯的陪伴下来到了传说中的“白龙洞穴”，在那里他和自己饲养的神秘生物纳鲁、青梅竹马的歌姬露娜因为某个契机而发现了不为人知的秘密，一场足以改变世界命运的故事也由此拉开了序幕……



阿雷斯 アレス

声优：石田彰

本作的主人公，虽然性格内向，但却拥有一颗坚强的心。在自己青梅竹马的露娜面前总是抬不起头。



露娜 ル-ナ

声优：冰上恭子

本作的女主人公。喜欢唱歌，不但优美的歌声总有一种感动别人的神奇魔力，性格开朗的她也能带给身边的人更多的欢笑。



拉姆斯 ラムス

声优：高户靖

布鲁库村村长的儿子，对乡下的贫苦生活一直颇有微词，发誓要成为一名居住在大都市的有钱人。



纳鲁 ナル

声优：萩森侚子

阿雷斯饲养的宠物，最大的特点是说话尖酸刻薄，不过一旦当同伴陷入危机，它还是能及时和阿雷斯搭档给予大家支援。



纳修 ナッシュ

声优：阪口大助

自称是来自魔法都市维恩，隶属于魔法工会的精英魔法师。为人比较傲慢，不过本性却很善良。

焕然一新的画面

和GBA有限的画面机能相比，这次移植到PSP平台不但对应16：9的宽屏显示，在画面、音乐、动画等细节上的改变也使游戏所营造的独特氛围得到了进一步提升，广阔的地图搭配上悠扬的音乐仿佛带领我们走进了一个梦中的美妙世界。



▲游戏画面的整体风格与MD和SS版比较接近，大地图上的各种动态效果也能看出制作小组的用心之处。



▲和大多数角色扮演游戏一样，先在城镇中收集情报后就会开始探索迷宫。



◀迷宫中的敌人全部是可见的，从什么方向接触敌人也会对战斗初始时我方的位置造成影响。

策略性满点的战斗

游戏的战斗是传统的回合制，玩家只要依次选择同伴的指令就能让战斗进行下去。不过惟一需要注意的是，战斗中敌我双方发动近身攻击时都会改变当前的站位，所以让同伴一味地往前冲是件非常危险的事情，而有目的性地将敌人引诱到一起也是将它们一网打尽的好方法。



▲敌我双方的位置改变后，接下来该发动什么样的攻击是玩家需要优先考虑的事情。

▼一场战斗中出现的敌人数量也会随机改变，如果被前后夹击的话就有点让人伤脑筋了。



▶为了满足急性子玩家的需求，战斗中也可以让AI操作同伴自动战斗，这样对付杂兵就不会让人觉得烦躁了。



▼发动必杀技时的特写和初版也有明显的变化，看起来更有魄力。



©1992 GAME ARTS／窪冈俊之／重马敬©1996 角川书店／GAME ARTS／JAM©2009 GAME ARTS オリジナルキャラクターデザイン／窪冈俊之

梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

全球狂销2300万的神作再次降临

文 晴天 美编 NINA

在复刻风潮席卷掌机平台的今天，将一款经典作品添加全新的元素再次推出已经成为了大多数日本游戏厂商乐此不疲的经营之道，就连现世代在家用机和掌机领域双丰收的任天堂也不例外。在时隔10年后，曾经在GBC上让无数“口袋迷”为之疯狂并投入数百小时游戏时间的《口袋妖怪 金·银》终于要在NDS上重新推出了，这次除了游戏内容上的变化外，最大的改变就是游戏将对应NDS的双屏显示，究竟这又会给我们的游戏过程带来哪些全新的乐趣呢？各位FANS赶紧往下看吧！



男主人公

女主人公

ポケットモンスター 銀 ソウルシルバー　ポケットモンスター 金 ハートゴールド

口袋妖怪 金·银		Nintendo	角色扮演
NDS	ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー		日版
	2009年9月11日发售	1人	价格未定
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

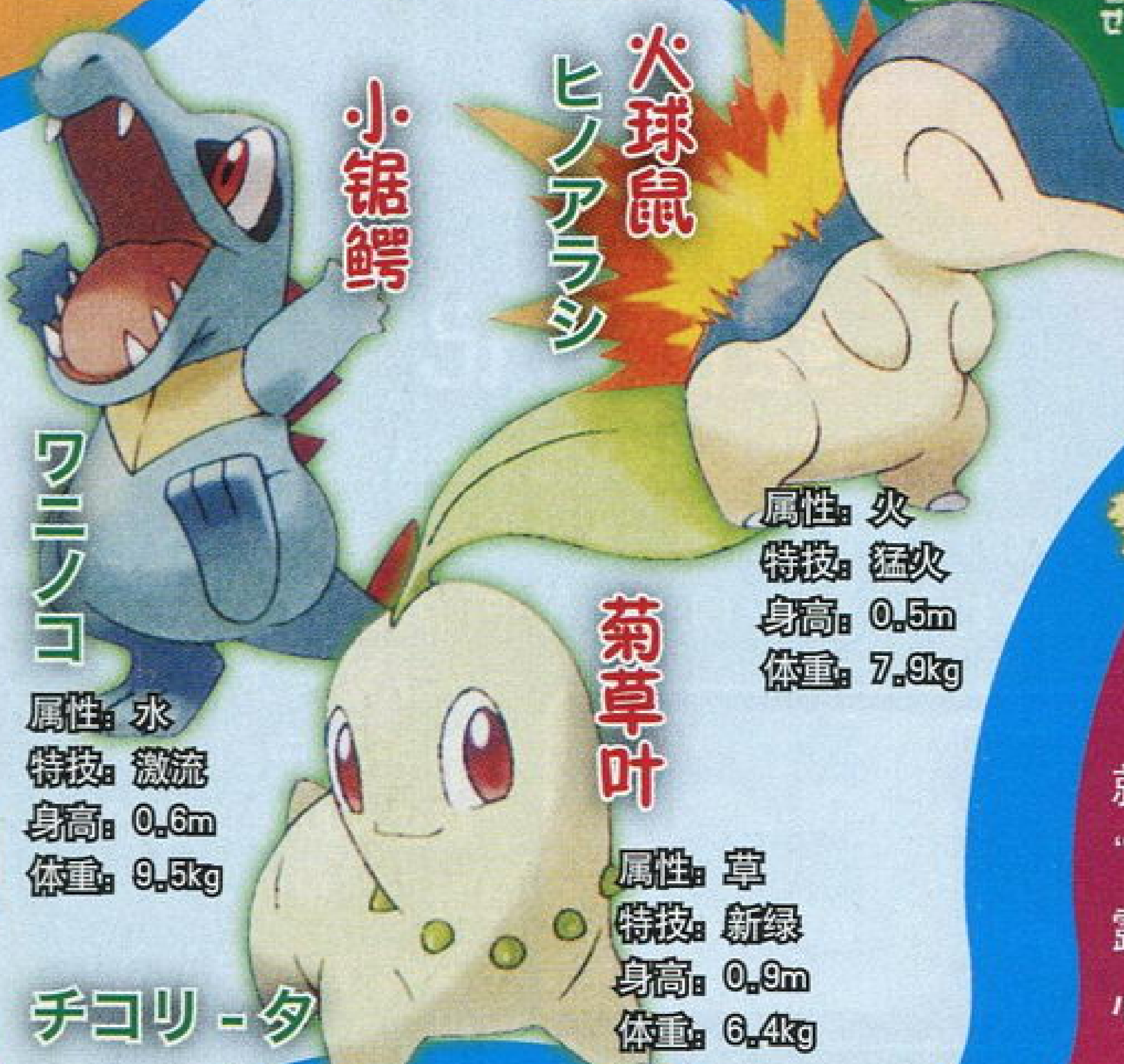
经典元素再现

既然是以GBC版为主的移植作品，所以这次我们的冒险舞台仍然是大家熟悉的让渡（ジョウト）大陆。在选择好主人公的性别后，玩家同样需要确定一名初期的怪物同伴跟随自己冒险，不知道应该选择谁才好呢？



◀最初的同伴看似弱小却往往是很多玩家一直使用到最后的怪物，点击下屏幕的怪物球来进行谨慎的选择吧。

初期的怪物同伴



小锯鳄 ワニノコ
属性：水
特技：激流
身高：0.6m
体重：9.5kg

火球鼠 ヒノアラシ
属性：火
特技：猛火
身高：0.5m
体重：7.9kg

菊草叶 チコリータ
属性：草
特技：新绿
身高：0.9m
体重：6.4kg

新要素① 如影随形的同伴

在官方日前公布的游戏图片中，只要是细心的玩家并不难发现在主人公身后已经出现了怪物同伴的身影。而到目前为止，根据系列作品的设定，无论是初期选择的怪物，还是在游戏中途由玩家捕捉的野生怪物都只会保存在“怪物球”中，并不会显示在普通的移动界面中，所以这一全新的设定绝对能让众多玩家长久以来的怨念一扫而空。

仔细看这里！



▲跟随主人公一起行动的小火鼠，是不是非常可爱呢？

新要素② 双画面显示



为了弥补初版一些细节上的不足，复刻版特别针对NDS的下屏幕设计了更人性化的菜单。使用触控笔点击不同的项目可以进行查看目前持有的怪物等基础操作，同时还会显示怪物同伴的具体外观。

◀如果不习惯触控操作，使用A和Y键也能对下屏幕的菜单进行操作。

传说中的口袋妖怪登场



凤凰

露琪亚

只要是熟悉“《口袋妖怪》系列”的玩家一定能够一眼就认出以下两个怪物，在以往作品中非常困难才能得到的“传说级怪物”这次也会在复刻版中登场，而且根据官方透露的消息，它们出现的条件似乎还对应不同性别的主人公，心动的玩家千万不要忘记在游戏中搜寻它们的踪迹哦。



▲在剧场版中异常活跃的皮丘会拜托玩家什么事情呢？



彩色皮卡丘皮丘

与动画版的联动

最后再向大家透露一些官方的追加信息。在今年暑期即将放映的最新剧场版《阿尔塞斯 朝着超克的时空进发》中登场的彩色皮卡丘皮丘（ピチュー）同样也会在复刻版中登场，不过前提是各位玩家能够拿到剧场版的特别预购卷才行，究竟在游戏中找到它又会引发怎样的故事呢？让我们拭目以待吧。

©2009 Pokemon.©1995–2009 Nintendo/Creatures Inc. ポケットモンスター・ポケモン・Pokemonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登录商标です。©1995, 1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

话梅杂志 www.plumbook.cn

文 炎骑士 美编 NINA

我的暑假4 濑户内少年侦探团～我与秘密地图～

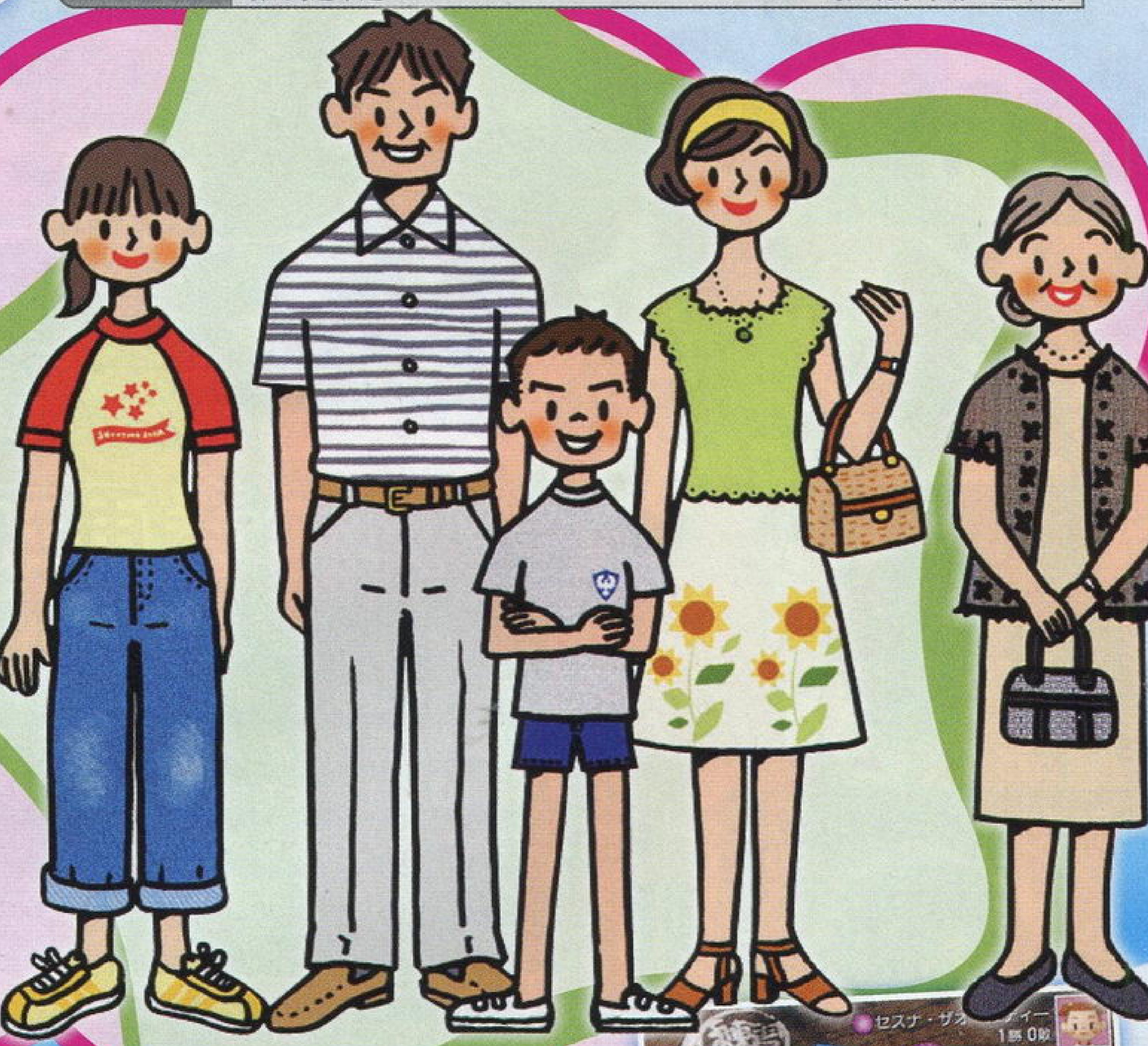


转眼之间暑假就要到了，这简直就是一年之中最美好的一段时光。这一次的新游戏将带着大家回到上个世纪八十年代，体验濑户内海中的岛上生活。如果你渴望回味童年的美好时光，或者是想看看那时的日本小朋友都是怎样度过暑假的，那么就请将目光锁定在这一页，请继续往下看！

我的暑假4 濑户内少年侦探团～我与秘密地图～		SCE	动作冒险
PSP	ぼくのなつやすみ４ 瀬户内少年探偵团～ボクと秘密の地图～		日版
	预定2009年7月2日	1人	4800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

岛波一家

这一次，玩家化身的主人公将会前往居住在濑户内海某岛上的岛波一家，并在这里度过为期一个月的暑假。按照系列的惯例，让我们先来对岛波一家的成员了解一番吧！



岛波幸雄

伯父，38岁。在造船厂工作，对不听话的孩子会生气。



岛波まこ

伯母，36岁。专职的家庭主妇，将家中的事物安排的井井有条。



岛波太阳

儿子，11岁。不喜欢拐弯抹角的热血小男子汉。



岛波のあ

女儿，18岁。在大阪求学的大学生，兴趣是动漫。



岛波智

奶奶，65岁。家中年纪最大的成员，受人尊敬。



华丽的声优阵容

这一次的游戏中将邀请多位知名声优担任演出，这其中，为主人公献声的是曾经在《蜡笔小新》中为野原新之助配音的矢岛晶子，而担任岛波太阳声优工作的则是《海贼王》中为路飞配音的田中真弓。

广播体操



就算是在暑假，每天也应该锻炼一下身体。广播体操元素可以说是系列中的经典设定，如果能够保证在每天晚上11点之前就寝，那么就可以赶上第二天早上的广播体操。养成良好的作息制度吧！

秘密基地







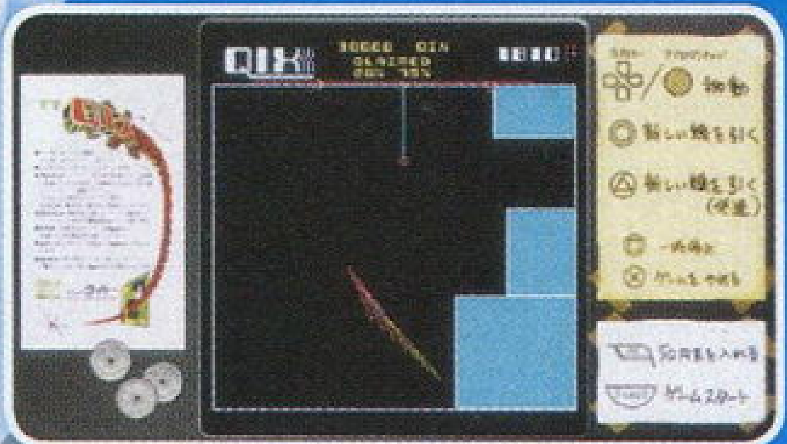
大概每个人在童年时代都会与小伙伴们共同建立一个属于自己的秘密基地吧！在这里，孩子们可以进行各种各样的比赛活动。除了作为系列传统的昆虫相扑比赛之外，还新加入了另类的橡皮泥玩偶相扑比赛以及其他的有趣游戏。

徽章收集对未来的影响



这张图中显示了游戏中获得的徽章等级以及数量。玩家在各种活动中的表现奖直接影响到"自己"的未来。另外，从这张图中还可以看到游戏中存在的一些活动项目，诸如采集昆虫、钓鱼等传统的项目都得以保留。

50日元玩一次！体验古老的街机游戏



岛上的吉田商店中放置有上个世纪八十年代由TAITO公司推出的街机游戏《QIX》，玩家只要投入50日元的硬币就可以体验这款当时还属于新事物的电子游戏。

绘图日记

用手中的画笔来记录下每天生活的点滴，这是系列游戏的一贯传统。每一天，玩家需要用图画来描述当天的生活。一个月下来，手中的绘图日记就会成为一本生动的生活画卷！新的游戏中预先设置了超过400张以上的日记图片，足以对应玩家在暑假生活中的各种经历。



© Sony Computer Entertainment Inc. ©TAITO CORPORATION 1981,2009 ALL RIGHTS RESERVED.

诺梅杂志 & 3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 炎骑士
美编 玻璃球

SDガンダム GGENERATION WARS G WARS

ジージェネレーションウォーズ



SD高达G世纪 战争	NBGI	策略
多机种	SD GUNDAM G GENERATION WARS	日版
	预定2009年夏　1人	价格未定
	对应机种为PS2及Wii	推荐玩家年龄：全年龄

在上一次的报道中，我们向大家介绍了这款集系列之大成之作的基本信息以及回顾了系列之中的主要作品。现在，我们将针对新游戏中出现的全新系统——“WARS BREAK”作详细的解说。显然，新的游戏中不会仅仅只有这一个亮点，丰富的游戏要素将等待玩家们进一步挖掘。怎么样，是不是对新的“G世纪”充满了期待？好，请随我继续往下看！

解读全新的“WARS BREAK”系统

在之前的报道中，我们曾经猜测这个新系统将会与角色的能力变化相关联。然而在得到实际确认之后才知道，这个系统是针对游戏的战略性和耐玩度而作出的进一步强化。新的游戏将会根据不同作品的故事背景制作相对应的关卡，当玩家在挑战这些关卡时，只要达成关卡中对应的“战役关键”，就可以发动WARS BREAK系统。而在这个系统发动之后，除了战场上已经存在的敌我双方之外，还会出现敌我双方的增援部队。不难想象，作为增援部队登场的角色和机体势必会拥有超强的战斗力。









如何达成 战役关键？

所谓的“战役关键”，通常指的是对某部作品原作经典桥段的忠实还原。例如在以“一年战争”为大背景的关卡中以阿姆罗驾驶的高达击破夏亚的红色扎古，或者在以《高达X》故事背景的舞台上击倒弗洛斯特兄弟等等。对于系列的老玩家来说，达成战役关键的重要性不言而喻。除了挑战度的增加之外，达成战役关键之后还有主意捕获新的机体。

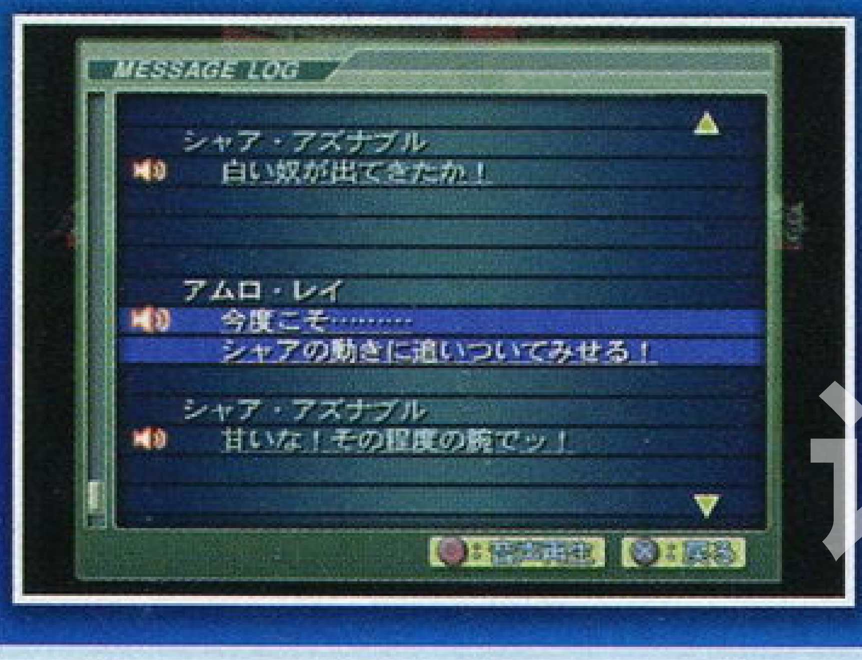
值得注意的是，在每个关卡中都会存在两个阶段的战役关键点。显然，只有对原作的故事情节有一定程度的了解才能够顺利找到并达成对应的战役关键。当然，是否达成战役关键完全取决于玩家，对于初心者来说，不妨先在基本的战斗中进行熟悉和摸索，待到己方部队的战斗力进一步增强后再去挑战隐藏在战役关键背后的强敌。

系统细节的进化



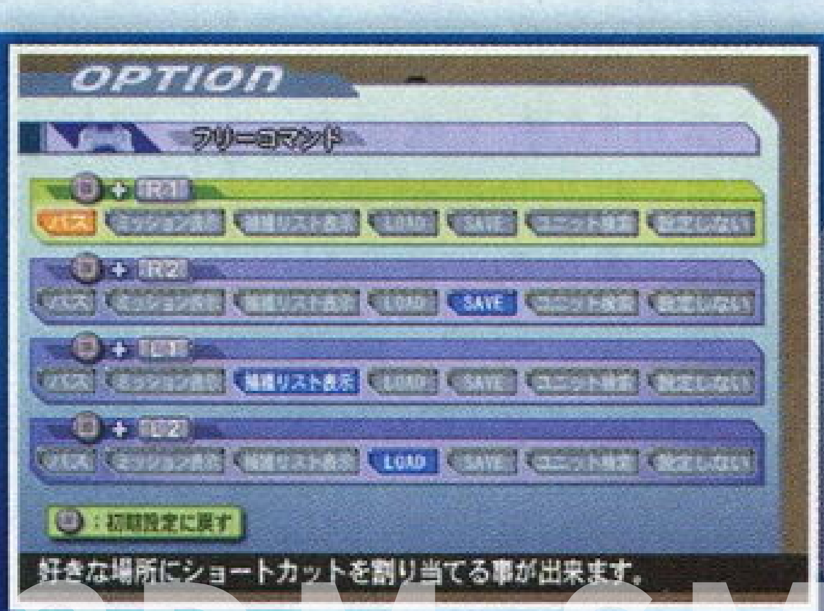
▲读档偏慢是以往作品中存在的老大难问题，这一次的系统针对系统记录读取进行了优化，游戏的流畅度自然也就提高了。

▶ 新增的部队情报指令有助于玩家对角色和机体进一步的了解。





◀角色台词记录的设定在许多游戏中已经出现，新的“G世纪”中也借鉴了这一点，便于玩家查阅对话台词。



▲自由修改快捷键的设定堪称一大亮点，玩家终于可以按照自己的习惯进行键位上的调整了。

诺梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

©创通・サンライズ・毎日放送

GOLDEN EYE



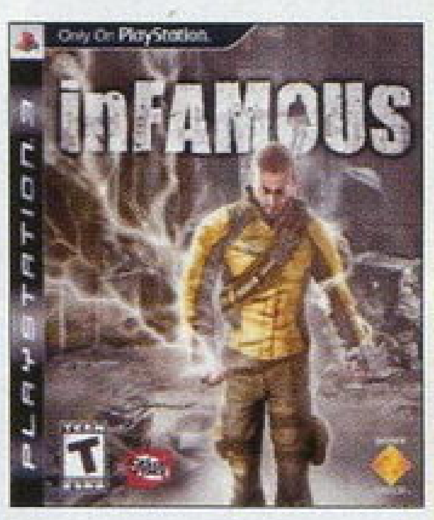
这段时间虽然没有什么超级大作的问世，不过游戏在数量以及类型方面还是有保证的，编辑部内几乎每个人都找到适合自己的游戏，大家玩得也是异常分散。其中比较热门的游戏也是本期黄金眼的前两名，他们就是《无名英雄》和《生化尖兵》。可惜现在PS3的国内装机量还是太少，大多数玩家无法亲自体验这款《狡狐大冒险》小组在PS3的首款作品。本刊各位编辑都对本作给予了很高的评价。另外，受到一定关注的《生化尖兵》总体来看是一款Capcom实验性作品，而且为了减低成本还是一个外包项目，据悉2代正在策划中。

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×1　热血推荐×2

无名英雄



黄金珍藏

推荐玩家人群

●喜欢广阔场景和自由任务制游戏的玩家。●超能力题材的爱好者。●期待在游戏过程中有惊喜感觉的玩家。

总分 27

■让人欲罢不能的超能力版GTA。

胜负师

虽说这是一款宣传力度并不算太强的独占游戏，但玩家间口耳相传的好口碑已经让本作有成为一线大作的可能性，再加上本作有中文版本，国内的PS3玩家更是没有理由拒绝这样一款在可玩性和剧情方面都异常出色的原创作品。游戏以一个因神秘大爆炸而变得混乱不堪的城市为舞台，大爆炸让主角获得了超能力，也让他背上了黑锅。能力与责任、善良与邪恶之间的抉择成为故事的核心，而善恶不同路线的选择也会影响主角能力和剧情的发展方向。事实上，英雄路线通关之后，在二周目选择邪恶路线会给予玩家更多思索与回味。游戏由开发《狡狐大冒险》的Sucker Punch制作，有着美式动作游戏少有的舒适操作，平台跳跃的自动补正和任务失败后的快速复活都非常体贴，把挫折感降到了最低，让玩家能够专注于种类繁多的任务方面，即便只是在巨大的城市里闲逛，也会因为众多收集要素而趣味十足。总之，这是今年让人最惊喜的游戏之一，如果你细细品味，绝对会拥有难忘的体验和收获。



雷电

自由灵活的移动、攀爬和跳跃能在第一时间内给玩家留下深刻的印象，虽然主角并非无所不能、上天入地的神人，但是凭借电能，可以做出非常多让人眼花缭乱的超帅气动作。实际开始游戏后，玩家面对的道德选择直接影响主角的外形和能力。整个游戏的节奏控制得比较好，虽然城市的整体"运作"方面不如《GTA》那么"生机勃勃"，但是可以闲逛的区域非常庞大，丰富的支线任务能够让玩家在控制超能力主角逛街时找到足够多的乐趣。探索和战斗两个主要方面都非常棒！

多边形

游戏一上手给我的第一感觉就是"这个制作小组的经验很丰富，绝非新手驾到"，PS2上的《狡狐大冒险》便是出自这个小组，本作的游戏素质绝对不会让你有被"雷"到的感觉。游戏主角流畅的动作体现出开发小组的游戏制作功底，而游戏的制作理念也充分考虑了"自由度"这个概念，善与恶两条路完全掌握在玩家手里。超能力的引入让玩家可以更加为所欲为，但高难度下同样拥有超能力的敌人会给你带来大麻烦。全中文让玩家感到十分亲切，漫画式的过场更是如艺术品般华丽。

■PS3■BD-ROM■SCE■INFAMOUS■动作■2009年5月26日■1人■无对应周边

生化尖兵



推荐玩家人群

●对FC版《希魔复活》特别钟情的老玩家。●陶醉于像蜘蛛侠一样在空中飞来荡去的人。●玩什么游戏都不晕的玩家。

总分 22

■生化机械版蜘蛛侠。

ACE 飞行员

可能由于前作是一款可以称得上伟大的游戏，相比之下本作在设计创新上就完全被比了下去，自然在玩家心里也造成了期待度过高而留下了太多遗憾。本作的核心内容就是那副无敌的机械手臂。在这方面，游戏表现得还算不错，展现出了这种独特设定的乐趣。有事无事你都可以用机械手臂随意在场景中乱抓，乱荡，这种感觉非常畅快。几套利用手臂加体术打击敌人的战斗方式也蛮酷的。再加上游戏中多段FC版背景音乐的激昂混音，令众多老玩家兴奋。然而刨去这些优点，游戏存在的弊病也是秃子头上的跳蚤。本作的枪战部分设计水平低下，甚至遇敌后首先你都不会考虑用枪对付他们。面对如此广阔的场景，本来应该让玩家随心所欲，想尽办法到达每一个角落才对，然而游戏在场景中设计了大量无法靠近的辐射区，这样完全把本来自由度很高的游戏又变成了单一路线的游戏。游戏的室外场景貌似广大，但缺乏设计和雕琢，我觉得更多是建模素材的堆砌，很多场景都是千篇一律。



雷电

这绝对不是第一眼美女。初进游戏也许你会被简陋的室内场景吓到，但是随着游戏进行，你会将越来越多的注意力放到欣赏户外美妙场景之上。机械手臂的摆荡操作看似复杂，实则简便，一旦上手后速度感、爽快感十足，也让画面的整体感受更上一层楼。游戏的战斗系统稍显单调，游戏几个小时后才能学会真正的核心战斗系统——投掷，各种物理效果表现良好。可惜的是记录系统实在让人无语，与隐藏要素和挑战配合起来简直是对玩家最大的惩罚。至于BOSS战有糊弄人的嫌疑。

Gouki

户外场景的壮丽与室内场景的简陋形成了鲜明的对比，这样的反差似乎就是整个游戏的缩影——一方面你能够在荡来荡去中充分感受次世代游戏在视觉表现上的进化，一方面你又必须"忍受"游戏在设计方面的简单粗暴，辐射区域的存在让游戏的自由度打了折扣，而且游戏在进化为3D之后让我想到了很多年前第一次玩3D版《魂斗罗》时的情景，"维度"的扩展让本作在关卡设计上的缺陷暴露无余。简单总结就是：画面很棒，音乐棒极了，玩起来感觉一般，剧情不值得一提。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Capcom■Bionic Commando■动作射击■2009年5月9日■多人■无对应周边

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

逆转检察官



推荐玩家人群

●“《逆转》系列”FANS。●喜欢推理游戏的玩家。●擅长文字类游戏的人。

热血推荐 总分 25

■御剑怜侍的“逆转”。

玛娜

系列中人气极高的御剑怜侍终于正式成为主角，剧情上FANS得以对他的过去有更彻底的了解，而几名新登场角色的戏份也很有亮点。搜寻证据和线索时，本作更加强调对犯罪现场进行透彻调查的重要性，不仅是新增的推理系统，游戏在对话、信息显示以及音效等细节方面的进化也让人非常惊喜。

九兵卫

虽然从辩护律师转变为检察官，但游戏基本精髓却没有发生太大的变化。新增的犯罪现场“情报再现”要素非常不错，增加了玩家的推理与思考空间。而法庭对决的气氛依旧，精彩“逆转”爽快感十足。不过，游戏对玩家的文字以及推理能力的要求相对于系列前作只增不减，耐玩度有了不小的提高。

晴天

本作以《逆转裁判》系列”里超高人气的检察官御剑怜侍为视点，在加入全新的探索方式后，无论是还原案发现场还是寻找证物都有了新的变化，让老玩家觉得既新鲜又亲切。除了多名经典角色仍会在游戏中登场外，新加入的角色在刻画上也非常到位，值得玩家反复回味剧情的精妙之处。

■NDS■卡片■Capcom■逆转检事■文字冒险■2009年5月28日■1人■无对应周边

真·三国无双5 帝国



推荐玩家人群

●系列支持者。●想体验新概念动作游戏的人。●对策略游戏有兴趣的人。

热血推荐 总分 24

■无双太阁立志传

纱迦

游戏的系统是对5代的一次拨乱反正。连舞技取消，改为由武器等级决定。武器的技能可以自由添加，特殊技的数量大幅增加。全方位防御被取消，连攻击不能用防御取消。这些变化都使得5代混乱的系统变得合理了许多。和过去一样，游戏收录的资料非常之全，音乐也是全到了极点，值得收藏。

多边形

这回增加了以武将身分进行游戏的玩法，乐趣比过去多不少，结拜兄弟以及结婚的设定也满足了很多玩家的愿望。新增的讨伐任务和褒赏很花时间，令游戏的耐玩度大幅上升。不过游戏可以加强的地方仍是多如牛毛，明显是制作组未出尽全力，的确是非常像《三国志Ⅶ》的感觉。

九兵卫

政略方面比上一代反而简化了，不过玩法增加了很多。由于有褒赏和成就/奖杯的存在，也给大家增加了很多目标，打起来比过去更加投入。系统方面亦有不少改进，新动作的加入也令人满意，此外还有新角色和新战场，作为《帝国》新作来说绝对是足够了。此外还对应下载内容哦。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Koei■真・三国无双5 Empires■动作■2009年5月28日■1～2人■无对应周边

勇者30



推荐玩家人群

●对“马赛克风格”情有独钟的玩家。●喜欢尝试多种游戏类型的玩家。●追求极速挑战的玩家。

总分 23

■30秒超速RPG。

晴天

游戏最大的优点就是收录了角色扮演、即时战略、射击、极限生存四大模式来满足不同玩家的需要，虽然操作简单，但是要在30秒内完成既定的目标还是需要灵活运用技巧，充满挑战性。收集要素颇丰的“勇者30”模式除了消灭BOSS外，根据隐晦的提示来收集称号也很有思考的乐趣。

九兵卫

游戏让我自然而然地想到另一款同类风格的《勇者别嚣张》，但本作却在玩法以及内容上有不少特色。在30秒的时间限制之下，6种模式玩起来尽管各有千秋但都紧张刺激，难度也很适中，非常适合闲暇拿出来玩上一会调节调节心情。此外，游戏的称号收集比较吸引人，音乐也非常值得称赞。

多边形

又是一款走“画面复古风”的游戏，除了强调角色扮演要素的“勇者30”模式相当厚道外，即时战略、射击和限时生存的模式玩起来都很有意思，并不需要复杂的操作就能享受到思考的乐趣。为了满足高手玩家的需要，游戏中同样有高难度的设定，而最终的“勇者3”模式更是对操作和技巧的双重考验。

■PSP■UMD■MMV■勇者30■角色扮演■2009年5月28日■1～4人■无对应周边

魔法指挥棒



编辑评分

纱迦	7
九兵卫	7

总分 21

炎骑士

因玩法所致，这款游戏注定只能是慢热。不过其简单易学的玩法却可以让许多第一次接触即时战略类游戏的新手玩家感受到这种游戏形式的独特魅力。游戏中将魔法指令与体感要素有机结合的做法值得称赞，上百种的各种魔法更是赋予了玩家更高的自由度和更多的可能性，让人玩起来欲罢不能。

Wii■Nintendo■タクトオブマジック■即时战略■2009年5月21日

VR网球2009



编辑评分

胜负师	7
多边形	7

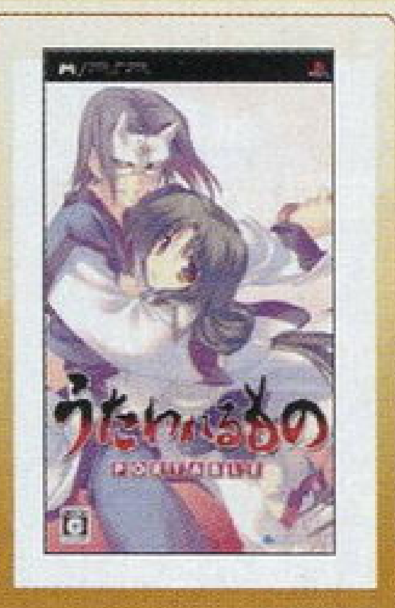
总分 21

多边形

游戏在画面上的进步并没有什么值得可圈可点之处，但是在帧数上则更加流畅。手感方面一如既往，重点是需要玩家对“预判”能力的加强，不过丰富的训练模式可以极大地提高玩家的游戏水平。Wii版由于对应Wii Motion Plus而更加值得一试，体感操作带来的游戏快感不亚于次世代版。

PS3/X360/Wii■SEGA■Virtua Tennis 2009■体育■2009年5月22日

传颂之物 携带版



编辑评分

玛娜	6
九兵卫	7

总分 20

晴天

游戏的全部内容都基于PS2版进行移植，所以对于老玩家来说，游戏的吸引力就仅仅集中在新增的“战斗难度选择”和16：9的画面上了。不过从新玩家的角度出发，游戏无论是剧情还是配乐都达到了同类游戏中相当高的水平，支持“连击”和“协击”的系统也保证了战斗的策略性。

PSP■AQUAPLUS■うたわれるもの Portable■策略角色扮演■2009年5月28日

终结者 救世主



编辑评分

纱迦	6
炎骑士	6

总分 18

胜负师

如果你有一个无聊的下午，并想为自己添上1000点成就或是一个白金奖杯，那么本作会是一个不错的选择。但除此之外，要想在本作身上找到更多优点怕是不容易，因为缺乏变化的操作、单调的游戏方式、种类稀少的敌人设计以及前紧后松的难度安排，都会让你庆幸还好游戏的流程很短。

PS3/X360■Warner Bros.■Terminator：Salvation■动作射击■2009年5月19日

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

BIONIC COMMANDO

文 雷电 美编 木仙



GRIN 小组最近的出品速度实在让人震惊，数款游戏在短短几个月内相继发售。时隔 20 年，《生化尖兵》先是重制了一把，接着续作隆重登场，3D 的场景，全新的玩法，可以跳的主角……本作素质比 GRIN 其他作品要好很多，其中必定与 Capcom 的指导、协助有脱不开的关系。不过本作过于死板地照搬 FC 前作《希魔复活》的设定，比如隐藏要素收集、记录和 Checkpoint 的问题让大部分玩家恼火，这些设定在当年还算合理，但是用在次世代主机上就不再那么合适了。好在游戏本身的素质不错，动作连贯性好，而且操作比较简单，稍稍熟悉，即可在空中一气呵成地飞跃过漂亮巨大的场景。

攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：一周目通关时间 10 小时左右。

生化尖兵	Capcom/GRIN		动作射击
多机种	Bionic Commando		美版
	2009年5月19日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

基本操作 Basic Control

X360	PS3	作用
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	转动视角
方向键	方向键	快速转向前、后、左、右四个方向
RS	R3	进入／退出精确瞄准
LS	L3	视角调整到角色面对正前方
Y	△	重攻击
X	□	使用、跳过过场动画
A	×	跳、收缩机械手臂（悬挂中）
B	○	轻攻击、互动、伸展机械手臂（悬挂中）
LT	L1	伸长机械手臂抓住物体表面
RT	R1	射击
LB	L2	与左摇杆配合滚动
RB	R2	按住打开武器菜单，用右摇杆选择武器
BACK	SELECT	显示信息菜单
START	START	暂停菜单

注： 在游戏中，各种情况下四个功能键（ABXY、○ × △□）的作用会直接显示在屏幕右上角，非常方便。本文以下内容基于 X360 版撰写，相应按键请参照上表对应关系阅读。

生命 Life

主角的生命值是隐藏的，和众多流行游戏一样，受到伤害后画面会变红，伤越重，红色越重，直到最终死亡。只要一段时间不受伤害，生命状况就会慢慢恢复，当画面颜色正常时生命就又恢复到最佳状况了。

游戏中通过完成挑战可以增加三次生命上限，对应的项目为（Light Armor、Medium Armor、Bionic Armor）。

机械手臂 Bionic Arm

机械手臂是你最忠实的朋友，你可以完全信赖他的安全性。

抓取光标 Grab Cursor



屏幕中由三个小线条组成的光标就是机械手臂瞄准的目标，光标一般会在你的准星附近游动，根据正对的物体的表面凹凸情况和抓取情况，寻找最接近你的准星的、最适合抓住的表面。

机械手臂是有长度限制的，在当前对准的表面超出抓的范围时，光标显示白色，一旦进入范围可抓取时，光标就会变为蓝色。

另外，在抓取范围内瞄准可攻击的敌人显示红色光标；学会投掷技能后在抓取范围内瞄准可投掷物体显示黄色光标。

抓取动作 Grab Action



在光标从白色变为带有颜色时，按 LT 键就会将机械手臂的手掌部位放出，由一根牢固的绳索与你的身体相连，这时候一定要按住 LT 不松手，机械手指会牢牢抓住目标表面，绳索紧绷。以下提到的一系列抓的动作都是基于按住 LT 抓住目标的前提下的。

根据与目标的距离和高度差，主角要么仍旧站立在地面上，要么会悬挂于空中。

当你的机械手臂抓住任何东西时，除非受到强度较大的攻击，只要你能按住 LT 键不松手，就不会掉下去。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2009 Capcom.ALL Rights Reserved.

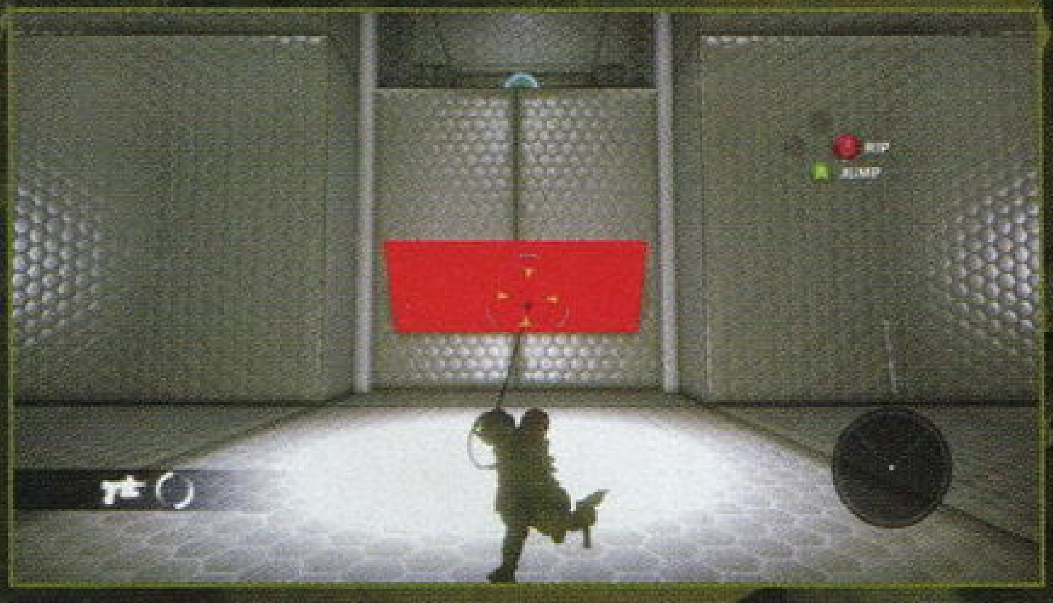
收缩和伸展 Zip and Reel Out

当机械手臂抓住环境地形并悬挂在空中时（环境地形指地面、建筑物表面、巨大的不可移动的石头、树枝等等），A 键显示 Zip，及收缩绳索，按下后你会在一瞬间内飞过将近 20 米的距离冲到目标面前。可以使用收缩的动作躲避敌人的进攻、加快赶路的速度等。

当主角悬挂在空中时，如果机械手臂的绳索没有完全伸出，根据露出长度不同会显示 Zip 和 Reel Out 两个可用功能，分别对应收缩绳索和伸展绳索，改变你和悬挂点之间的距离。

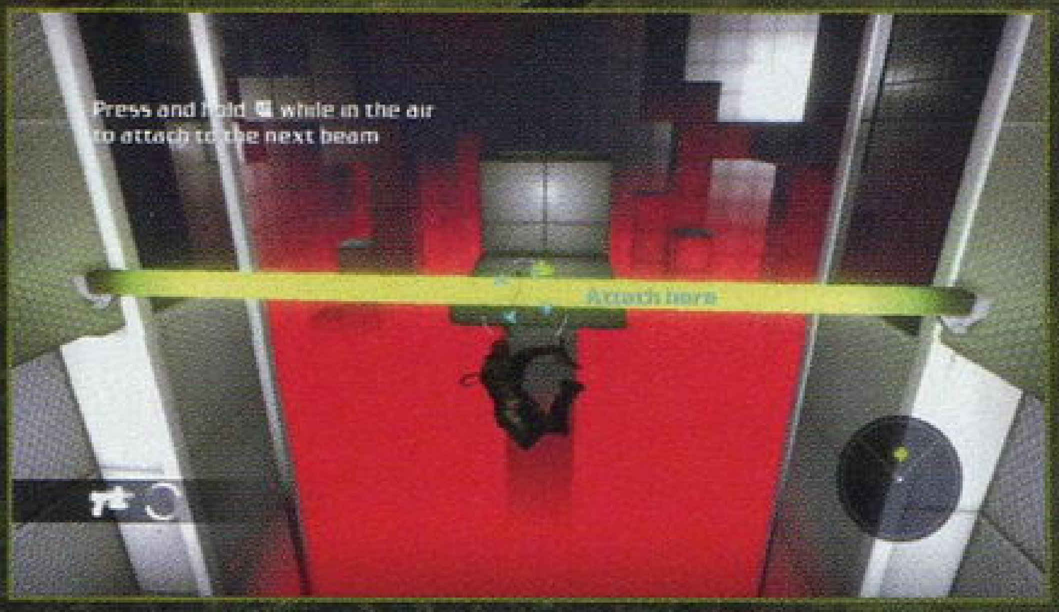
拉动 Rip

初期挂在高架轨道上的列车、架子上的广告牌等都可以抓住后连按 B 键将之拽下来，可以扫清障碍或砸死敌人。抓住步兵敌人时连按 B 也可以把他们抓过来，之后可以接一个 Y 键重攻击。



抓取目标的技巧 Grab Technic

这里有一个首先要学会的技巧，就是在光标本身为白色的时候，我们为了抓到目标而移动主角靠近目标，在其白色的时候我们就可以按住 LT 键不松手，这时候因为在范围外，所以并不会做出抓的动作，而一旦走进可抓范围内时，光标变蓝的瞬间，因为你已经按住了 LT，所以判定会在第一时间确定，主角便会做出抓的动作。



在高空连续跳跃的过程中，为了避免不小心摔死，按住 LT 键后用准星去寻找可抓点的技巧非常实用。比如，在两颗空中的地雷之间跳跃时，从第一个地雷荡起来，松开 LT 飞出去，之后立刻再次按住 LT，并用右摇杆调整视角对准下一个地雷，当飞行到可抓距离内，你就安稳地抓住目标了。

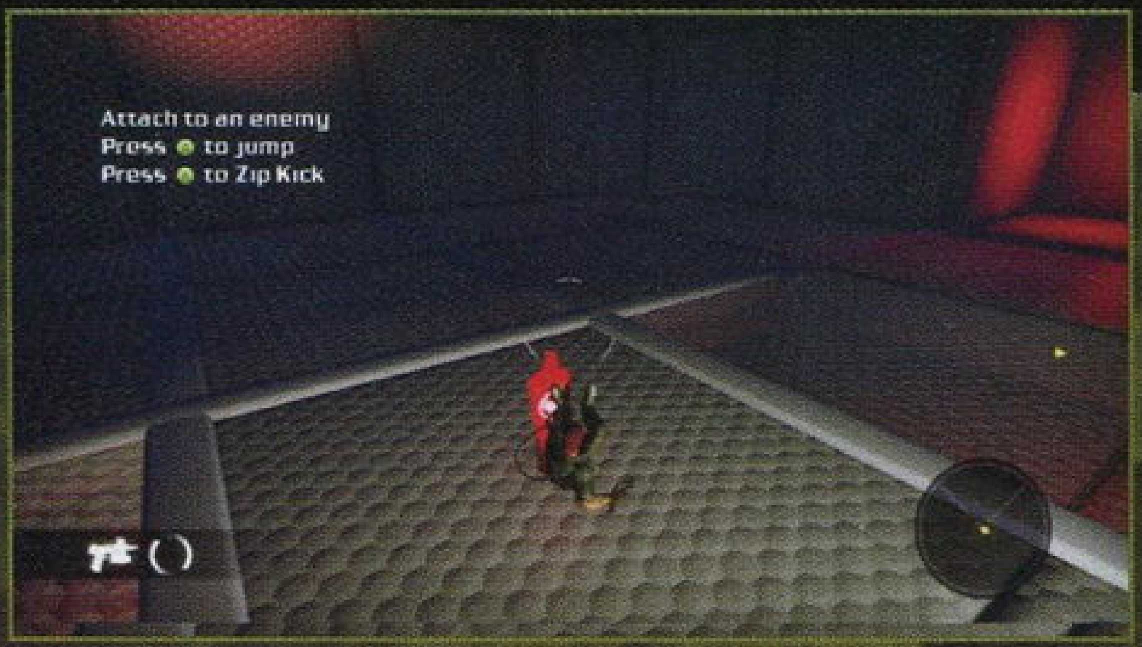
摆荡 Swing

当主角利用机械手臂悬空时，就可以进行摆荡了。摆荡的操作也很简单，只要向摆动的预期方向推动左摇杆即可，这时候准星的上下晃动也很厉害。摆荡的目的是要松开 LT 飞出去，实际上是要按我们预期的想法跳出去，松开 LT 时的摆荡角度决定你飞出去的速度，速度决定你飞行的距离。你可以在飞行过程中调整飞行轨迹，可以减短飞行距离，但是不能增长，所以一般都是要以最大速度飞出去。

摆荡过程中，当主角身体向前荡的时候，在快要达到最高摆荡角度前，能达到最大速度，最大速度的摆荡角度内是有提示的，人物身前会出现一个蓝色的短线条伸向飞出去的方向，有这个标记的时候放开 LT 吧！前提当然是要对准下一个目标。

飞踢 Zip-Kick

这是近身战斗技巧的一个动作，在抓住敌人的时候，连续按两次 A 键可以发动收缩绳索并踢向敌人的动作。对于一些敌人可以造成伤害、产生眩晕并有些许击飞效果，对于站在悬崖边上的敌人，方向合适的飞踢可以直接将敌人踢下悬崖一了百了。另外，和抓住环境的收缩相同，飞踢也是迅速接近远距离敌人的方法。



战斗 Combat

游戏的战斗系统比较简单，攻击方式不多，基本分为近身格斗、枪械射击和使用机械手臂的特殊攻击。

普通近身战斗 Normal Melee Attack

游戏的近身战斗基本就是轻重攻击的组合，Y 键的重攻击需要流程进行到一定程度才会开启，游戏初期只能进行连续的轻攻击，对付一般小兵一套三连轻攻击就可以解决，但是敌兵大多会掏出电棍对付你，不仅会对你造成伤害，还会让你产生硬直，如果操作不好，不能及时躲开，就会直接被围攻的敌人揍死。游戏初期，在技能没有完全开启、枪械也并不强力的时期，同时对付两、三个小兵都有可能被干掉。灵活使用飞踢才能比较轻松地进行流程。



空中重击 Death from Above

这是一个比较容易的战斗技巧，在从高处落下时，如果高度足够，Y 键的提示会变为"Death from Above"，为了让判定更容易确定，可以在下落过程中连续按 Y 键。空中重击是地面范围攻击，而且有振飞的效果，专门对付成群的敌人。

重攻击和挑空 Heavy Punch and Punch-Up



在 Act 1——Chapter 2——Trent Industrial District II 中学会重攻击后，组合技巧就稍多了一些。其实重攻击的最主要用途是挑空，命中较小型的敌人时，敌人会被挑到空中，这时候按 A 跳起并按 B 攻击空中的敌人可以将敌人击飞。在比较狭窄或细长的空间内，击飞空中的敌人很容易命中其他人。

鞭子旋转 Whip Spin

在流程中后期可以开启必杀技——Whip Spin，同时按下 Y 和 B 键发动，需要消耗主角的全部能量（总共六格），显示在屏幕左下角，每杀死一个敌人积攒一格能量。鞭子旋转攻击范围比较大，围绕主角成圆形，对士兵是即死的，命中机器人也能造成较大伤害。在抓住飞行器（Polycraft）底部和机器人（Biomech）背部的时候（光标为红色时抓）发动该技能会将目前抓住的机器人秒杀。

剧情 游戏的主角是 Spencer Nathan（严肃称呼的话就是 Spence），他就是 FC 版《希魔复活》的主角，在前作故事完结后，政府要拆除所有生化战士身体上的机械部位，主角也被关起来并判了重罪。这些即将失去身体部位的曾经的战士们为了维持正常的身体机能，被迫组成了"反动组织"，本作的故事就是在这样的背景下展开的。

悟梅宗第 3DM-SMV www.plumbook.cn

投掷 Throw

投掷的威力强劲，因此在一些特定的情况下被封印了。

投掷的动作只能在单人流程发展到 Act 1——Chapter 2——Fissure Ⅰ章节的时候才可以使用，单人模式初期和多人对战中是无法使用的。

要想投掷，首先要确定该物体的重量在你的能力所及范围内，如果你抓住地球，也想把它扔出去，那只能将自己被扔飞的结果以孔乙己的思想认为“扔飞是相对的”。得到投掷技巧后，可以投掷的物体都会在画面中闪烁，当然，如果你用双眼的直觉就足够判断，可以在 Option 中关闭闪烁。

先将光标停留在想要投掷的物体上，按住 LT 抓住，按 Y 键将物体拽到空中（Kite，像放风筝一样放飞吧……），这时候 B 键显示为 Throw，视野范围内，系统会用接近三角的框自动锁定一个目标，按 B 键投掷，物体就会飞过去中正目标，投掷的距离和抛物线的弧度根据物体的质量不同也会有所不同，稍小一些的物品飞行距离非常远，接近百米。一般情况下，投掷出去的物体可以秒杀士兵，对机器人也可以造成极大的伤害。

另外，风筝放得太久，不拽一拽线的话也会掉下来。所以，当按 Y 将物体放飞到空中时，尽量早地将之扔出去吧，否则它会掉落到地上，需要再次放飞。

抓住敌人并将他们放飞到空中的感觉很爽，这时候最好的解决办法是直接扔出去，敌人会立刻死亡，如果砸中其他人，那个被砸的倒霉蛋也会受到伤害。当敌人变成风筝的时间内，可以射击他们，这里还有一个挑战等着你去完成。



滚动躲避 Evade

滚动躲避的操作方法是按住 LB 并推动左摇杆。躲避的动作虽然不是无敌的，但是有助于在关键时刻躲避敌人的攻击。

射击 Shooting

游戏中一共提供了 7 种武器，切换的方法是按住 RB 键推右摇杆选择相应的武器。手枪和手雷是一直带在身上的，剩余的 5 种特殊武器需要由从武器传送装置（DOP DROP）内获得，特殊武器比手枪强很多，但是弹药数非常有限。单人模式中只能携带一种特殊武器，红色弹药可以补充当前特殊武器的弹药，最大不能超过取得武器时的上限数量。通过完成挑战可以提升所有武器的性能。

普通状态下，不管主角面向那里，都会向着视角正中的准星射击，但是准星很大，每种武器的准确度和伤害范围也不同，按 RS 键都可以进入精确瞄准（狙击枪为开狙击镜），这时候主角行动速度变慢并会一直面对准星方向瞄准，这时候射



出的子弹仍然会散开分布在准星内，但是比普通状态的准确度高不少，在精确瞄准中才能更容易地爆头。

注： 游戏中没有换弹夹的设定，榴弹枪和狙击枪每射击一次都需要做上弹的动作，以下提到的“提高上弹速度”，其实质就是增加武器的射击频率。

手枪 Tungsten

最初就拥有的武器，攻击力比较低，但是场景中弹药充足（黄色弹药），是对付小兵的主要武器。可以提升载弹量、攻击力和准确度。



手雷 Grenades

游戏中的手雷数量并不少，场景中的蓝色弹药就可以补充手雷的数量，手雷的爆炸范围非常广，扔出去之后一定要躲得远远的，可以直接秒杀成群的小兵。可以增加两次手雷携带数量上限，每次增加 1。



榴弹发射器 Bulldog

和其他榴弹发射器相同，准星为抛物线显尺，发出的榴弹和手雷攻击力相当，爆炸范围不如手雷广，但是射出的距离远，是非常好用的武器，只是注意不要炸到自己。可以提升爆炸范围，减少每发子弹发射间的上弹时间。

冲锋枪 SJMG

冲锋枪的攻击力很低，但是携带弹药数量多，射速非常快，能够准确命中敌人的弱点的话可以快速造成可观的伤害。可以增加冲锋枪的射速和载弹量。

导弹发射器 Tarantula

按一下 RT 键可以直接发出导弹，但是这样很难命中。正确的使用方法是按住 RT 键，可锁定的目标身上的部位会有旋转的圆圈标记，将准星扫过该标记就可以锁定（标记变成红色），之后松开 RT 导弹就会发射出去，不管主角面向哪里发射导弹，都会命中敌人（除了会放诱导弹的武装直升机 BOSS 外）。初始状态同一时间最多可以锁定 3 个目标，完成挑战后可以依次升级到 4 个和 6 个。



霰弹枪 HIKER

霰弹枪近距离的威力比较大，而且是范围攻击，虽然范围不大，但是对付成群的敌人还是能起到非常好的效果。可以增加霰弹枪的射速和攻击力。

狙击枪 YELENA

场景中有狙击手敌人的时候一般都会提供狙击枪，对狙的系统并不是非常优秀，因为只要你和敌人两点间没有任何阻挡视线的东西时，不管多远，他们都会直接发现你并用红色的激光瞄准线对准你，不过这也是发现他们的好方法。通过完成挑战可以减少上弹时间。



要点流程攻略 Essential Walkthrough

难度 Difficulties

游戏有三个难度，从低到高分别是 Normal（普通难度）、Hard（困难难度）和 Commando（尖兵难度，及非常困难），第一次玩的时候千万不要错认为 Normal 是如其他游戏中一样的中等难度，而错把 Commando 当成简单。越高的难度下，敌人的攻击力和命中率都越高，最高难度下，神枪手狙击士兵可以一枪要了主角的命！

记录和选关 Saving and Chapter Selection

游戏的存档系统及其不友好，游戏提供 3 个存档，开始游戏时可以任意选择一个存档开始游戏，中途不能换档，只能依靠通过游戏中的 Checkpoint 进行自动记录。每个关卡区域都只有一到两个 Checkpoint，Checkpoint 之间的距离太长，并且不能来回进出区域再次经过 Checkpoint，在场景中收集各种隐藏要素、杀死大量难缠的敌人、完成超困难的挑战之后一旦死亡，就要重新来过。

玩过一次的关卡可以直接选关游戏，但是让人无法理解的是选关可以完成挑战，但是无法取得成就／奖杯；可以收集场景中的隐藏要素，但是无法保存到记录中……也就是说，选关取得的任何东西都不会保存下来。

“那请问您存在的意义是什么？”

“让你练手！”

解锁 只要购买了《生化尖兵　重装上阵》就能在次世代版《生化尖兵》中开启相应项目，这些项目不会影响你的任何正常流程，只是会增加一些额外的乐趣。PS3 版中为自动读取机器中的记录，X360 版需要手动输入获取的密码。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



燃烧热血之魂的六度冲击

文 黑翼天使X（levelup.cn） 编 晴天 美编 玻璃球

死神 BLEACH 灵魂升温 6	SCE	格斗
PS3	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル6～	港版
	2009年05月14日发售 1人	299港币
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

不知不觉“《死神 BLEACH 灵魂升温》系列”已经出到了第6作，笔者还记得上次写“5代”的攻略还是整整一年前吧，看来明年这个时候我们应该已经在玩7代了（笑）。虽说本作在系统上铁定不会有太大革新，不过令人惊喜的一点是这回首次推出了官方中文版，虽然翻译的质量还有待提高，但相信很多“死神迷”已经相当感动了。总之让我们继续看看这新的一作究竟有何变化吧。



战斗操作一览	
←／→	移动
↑／↓	换线
×	弱攻击
○	强攻击
□	灵压解放
△	跳跃
□+×	灵压奥义
□+△	灵魂辉映
L	交替
R	援护攻击／灵魂爆发
L+R	暴气／变身

训练模式



接下来主要讲解“教学”这一选项，如果你是“《死神 Bleach 灵魂升温》系列”的新手，不妨先从这里开始熟悉一下游戏的各个方面，以便很快融入游戏之中。由于游戏中的汉化不是很规范，因此笔者用了更通俗的说法来解释，相信各位新人会更容易理解。

主菜单的训练模式包含两项内容，其中“训练”部分比较简单，选定好是单人还是TAG（双人协作）后再简单设定一些内容就可以进行对战练习了。

基本操作

这一大项的内容都是一些基本操作，对照上面的操作列表即可轻松完成要求，需要强调的是连按两次□键的灵压冲刺在实战中比较有用，最好拿捏一下发动时机。另外本作支持空中防御，被攻击打飞时按任意键都可受身。

TAG战斗

所谓“TAG”其实就是双人协力模式，此模式拥有部分专有操作，比如消耗两条灵压槽按L+R暴气，之后按□+×可以发动华丽的“W灵压奥义”。“替身”的发动时机为被对手击中的一瞬间按L键发动，较难掌握，需多练习。

单人战斗

与“TAG”相对的只有一人出战的模式，在该模式下部分操作会发生变化，部分角色按L+R消耗2条灵压槽可以变身（万解等）。比较实用的是在连续攻击时按R消耗一定灵压槽发动“灵魂爆发”来取消硬直。



攻击形式

这一项实际是指战斗中的攻防模式，“攻击形式”的特点是攻击被对手防御时同样可以造成少量伤害，另外自己在防御中可按○键消耗少量灵压槽进行反击。

快速形式

同样是一种攻防模式，“快速形式”的特点是从背后击中对手可以造成较大伤害值，并且在防御中按○可以向后方急退，实用价值不高。

技巧形式

第三种攻防模式，“技巧形式”的特点是按□键发动灵压解放时，可以将对手打浮空，继而追加连续技攻击。另外如果在对手攻击到自己的瞬间防御，可以弹开对手的攻击，时机比较难掌握。

© 久保带人／集英社・テレビ东京・dentsu・ぴえろ © 剧场版 BLEACH 制作委员会 2006 © 剧场版 BLEACH 制作委员会 2007 © 剧场版 BLEACH 制作委员会 2008 © 2009 Sony Computer Entertainment Inc.

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

故事模式

提起故事模式，笔者在这里得佩服一下制作公司，居然还是从最初开始讲，真不知道是不是该用厚道来形容。总之关卡数量比前作多出了3倍还多，让我们以全S为目标奋斗吧。



挑战技巧

由于本作并不是很严谨的格斗游戏，所以存在着一些无赖战法，这里要着重强调一下灵魂解放的利用。按住□键可以蓄气，而蓄气过程中再松开□键则命名为“灵压解放”。灵压解放会释放出一定范围的灵压，如果此时对手在该范围内并且处于无防备状态，则会被强制打成硬直。在其硬直之后发动投技（←+○），连续技，或者灵压奥义是一种比较安全的行为，也是这次S级挑战中需要重点掌握的操作。以下关卡会略作针对性说明，另外平时也要注意防御，被打中太多次往往就与S级无缘了。当然有兴趣打得更华丽的玩家可自行研究战术，相信会有更简单的方法。

第一章 死神代行篇

关卡	特殊出现条件	胜利条件	S级要求体力残留量／时间	特殊限制及要点说明
NO.1	–	.击败对手	95%/18 秒	第一关可以尝试一下投技的应用，很轻松即可拿到S级
NO.2	NO.1 评价为A以上	2分种以内击败对手	90%/40 秒	投技战术依然通用，当然也可以用连续技压制，难度不高
NO.3	–	以灵压奥义终结对手	90%/40 秒	注意最后一击需要用灵压奥义来干掉对手，提前积攒一条灵压槽看准时间发动

露琪亚救出篇 第二章

关卡	特殊出现条件	胜利条件	S级要求体力残留量／时间	特殊限制及要点说明
NO.4	–	击败对手	90%/40 秒	敌人的体力和灵压槽不可见几乎够不上任何影响
NO.5	NO.4 评价为A以上	击败对手	90%/40 秒	由于本战敌我双方都无法防御，反复用 ××× ○○○的攻击套路即可轻松获胜
NO.6	–	击败对手	90%/40 秒	此战双方攻击力提升，两个投技补一刀即可迅速结束
NO.7	–	击败对手	90%/40 秒	由于对手一开始会暴气，所以最好先灵压解放让其硬直后再施展投技战术
NO.8	–	击败对手	50%/40 秒	虽然普通攻击不会让对手造成硬直，但这对我们的战术丝毫没有影响
NO.9	NO.4 评价为A以上	击败对手	30%/40 秒	由于体力会不断减少，最好利用灵压解放拖住对手令其不能换人，再投技解决
NO.10	–	击败对手	90%/40 秒	本战一开始我方灵压奥义全满，而万解状态的恋次投技虽然有些怪，但依然无赖
NO.11	–	击败对手	90%/40 秒	本关不仅看不到对手的状态，还不能使用灵压解放，推荐使用 ××× ○○○○不停压制
NO.12	NO.11 评价为A以上	击败对手	无 /40 秒	本战一开始由于体力低下，可以利用灵压解放接灵压奥义来恢复体力之后再攻击
NO.13	–	击败对手	90%/40 秒	此时一护处于万解的无赖状态，可以适当用→＋○近身发动“月牙天冲”来压制对手
NO.14	–	击败对手	90%/40 秒	此战敌我双方速度都提高了不少，注意别因此移动过度即可
NO.15	NO.14 评价为A以上	击败对手	无 /40 秒	对手的攻击力会随着时间的推移而增加，不过投技战术依然可以速战速决
NO.16	–	击败对手	无 /40 秒	蓝染毕竟还是有点实力的，对其使用投技效果一般，建议用普通技压制即可

第三章 破面出现篇

关卡	特殊出现条件	胜利条件	S级要求体力残留量／时间	特殊限制及要点说明
NO.17	–	击败对手	无 /60 秒	本关比较恶心的是一旦被对手击中，按键顺序就会错乱，建议一开始就用 ××× ○○○不断压制
NO.18	–	击败对手	85%/60 秒	要想迅速削减牙密2倍的体力没有太好的方法，建议把他逼到墙角不断用 ×× ○○○来解决
NO.19	NO.18 评价为A以上	2分钟以内击败对手	85%/60 秒	牙密的灵压奥义在近身发动时容易击中，威力巨大，看准时机发动可迅速结束战斗
NO.20	–	击败对手	无 /60 秒	由于普通攻击会给自己也造成损伤，所以投技战术更能派上用场了
NO.21	–	坚持30秒	85%/ 无	本关比较有意思，在无法防御状态下坚持30秒。建议与对手保持距离并多使用↑↓键换线躲避其攻击
NO.22	–	击败对手	85%/60 秒	投技不是很安全，建议找机会近身，然后用→＋○“月牙天冲”反复压制即可
NO.23	NO.22 评价为A以上	击败对手	30%/60 秒	双方体力都比较低，利用 ×× ○○○↑○来压制比较安全
NO.24	–	击败对手	85%/60 秒	一开始灵压槽全满，多移动看准时机利用灵压解放再接一个灵压奥义可以将其秒杀
NO.25	–	击败对手	85%/60 秒	虚化的一护几乎不会发生硬直，要想不受伤就得看准灵压解放的时机来接其他攻击
NO.26	–	2分钟以内击败对手	无 /60 秒	比较简单的一关，不断地按→＋○都可以轻松拿到S评价
NO.27	–	虚化状态击败对手	85%/100 秒	一开始建议远离对手进行蓄气，看到其远程发射虚闪就立刻换线。灵压槽满后就按□＋× 虚化，之后用→＋○不停地压制即可
NO.28	NO.27 评价为A以上	W灵压奥义命中	无 /60 秒	一开始立刻聚气，对手靠近的话就利用→＋○打飞，W灵压奥义用乱菊发动会比较容易命中

虚圈入侵篇 第四章

关卡	特殊出现条件	胜利条件	S级要求体力残留量／时间	特殊限制及要点说明
NO.29	–	击败对手	无 /70 秒	身型矮小的尼露反而不好对付，建议积攒灵压槽然后暴气发动W灵压奥义来攻击比较有效率
NO.30	NO.29 评价为A以上	2分钟以内击败对手	无 /70 秒	此战露琪亚的投技威力巨大，配合灵压解放之后三下攻击即可击败一护
NO.31	–	万解状态下击败对手	无 /70 秒	一开始蓄气时注意换线躲避对方的攻击，蓄满两条灵压槽之后按L+R即可万解
NO.32	–	2分钟以内击败对手	80%/70 秒	对手的武器比较无耻，建议配合雨龙特有的飞镰脚（→＋○）瞬移到其身后再用 ××× ○○来攻击
NO.33	–	击败对手	80%/70 秒	本战的思路就是蓄气然后发动灵压奥义，注意茶渡的灵压奥义属于防反型，预判对手的攻击先兆比较重要
NO.34	NO.33 评价为A以上	2分钟以内击败对手	80%/70 秒	诺伊特拉毕竟是5刃，对付茶渡这种三流角色还绰绰有余，投技战术依然适用
NO.35	–	击败对手	50%/70 秒	此战露琪亚的普通攻击几乎没用，只有蓄气发动灵压奥义才能造成可观的伤害，注意灵压槽会自动减少
NO.36	–	击败对手	无 /70 秒	一开始立刻蓄气，对手一发出笑声就快点移动。暴气后的W灵压奥义只近身有效，可直接秒杀对手
NO.37	–	削减对手一定体力	80%/70 秒	虽然乌鲁奇奥拉很帅气，不过遇到一护也轮不到他装什么神气了，老战术都有效
NO.38	–	击败对手	50%/70 秒	双方攻击都比较高，不过体力会不断减少，所以最好能命中一次灵压奥义来节约时间

第五章 死神 VS 十刃篇

关卡	特殊出现条件	胜利条件	S级要求体力残留量／时间	特殊限制及要点说明
NO.39	–	击败对手	75%/80 秒	一旦对手成为归刃状态，想拿到S级就相当难了。一开始就用灵压解放与 ×× ○○○压制，拖延其变身时间才是关键
NO.40	–	击败对手	无 /80 秒	本关难度不高，万解的恋次各种攻击都比较有压制力，如果体力不足记得换雨龙上场收拾残局即可

联动要素

本作依然可以与前五作联动，当你的记忆棒中如果有前几作的存档，就可以在鉴赏模式下选择“转换”，成功后会开启鉴赏模式的角色图鉴等新内容。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

NO.41	NO.40 评价为 A 以上	2 分钟以内击败对手	75%/80 秒	本关的难点在于如何拖延住恋次，利用↑○可以在远距离不断压制住对手，一旦破防就立刻过去发动灵压奥义
NO.42	—	坚持 30 秒	75%/ 无	由于无法防御，依然需要多移动躲开对手，如果对手靠近可用灵压解放弹开，大胆者可以考虑利用攻击打飞他
NO.43	—	归刃状态击败对手	无 /80 秒	一开始尽快积攒灵压槽，两条满后按 L+R 进入尼露的归刃状态，此时实力强得没话说，轻松拿到 S 评价
NO.44	—	削减对手一定体力	75%/80 秒	由于普通攻击不会让对手造成硬直，只能利用灵压解放后用投技或者近身灵压奥义来保证受伤害量较少
NO.45	—	击败对手	75%/80 秒	需要注意的同样是尽量压制对手不要让其进入归刃状态，投技战术可以利用一下，→ ×× ○○○的压制能力也比较强
NO.46	—	击败对手	无 /80 秒	基本方针是最好命中 2 次 W 灵压奥义，不要错过时机即可，另外适当的用涅茧利的○○○来压制也是不错的
NO.47	—	击败对手	40%/80 秒	和之前剑八那场打法没有太大变化，最好消磨对手一定体力后再发动灵压奥义可直接秒杀，避免其进入归刃状态
NO.48	—	削减对手一定体力	60%/120 秒	依然没什么难度，只是需要先蓄满灵压槽后才能给对手造成伤害，×× ○○○压制依然有效
NO.49	NO.48 评价为 A 以上	击败对手	无 /40 秒	尽快积攒灵压槽然后万解，之后趁暴气中如果能命中两个灵压奥义就轻松多了，接下来找机会用○○○来压制即可

死神过去篇 第六章

关卡	特殊出现条件	胜利条件	S 级要求体力残留量 / 时间	特殊限制及要点说明
NO.50	—	击败对手	75%/80 秒	本关算是相当轻松的一关了，基本上只需要不停地用灵压解放加投技就可以反复屈死对手
NO.51	—	击败对手	75%/80 秒	本战由于强攻击被封印，所以投技无法使用，不过依然没什么难度，反复蓄气利用灵压奥义依然轻松
NO.52	—	击败对手	75%/80 秒	由于无法防御，所以最好全力压制住对方，○○○→○→○→○的攻击套路压制力比较强
NO.53	—	击败对手	无 /80 秒	六车拳西招式有些弱，建议一上来就换白利用→○○○○寻找机会不断攻击，适当命中一个灵压奥义基本就结束了
NO.54	—	削减对手一定体力	无 /80 秒	虽然日世里处于虚化状态，但整体难度不会比之前高太多，可老战术慢慢与其周旋，需要注意的是灵压奥义不可用
NO.55	—	2 分钟以内击败对手	无 /80 秒	蓝染的行动还是比较具有威胁，建议用浦原喜助看准时机发动↓ + ○，这是一招防反技，掌握好可令蓝染郁闷不已
NO.56	NO.55 评价为 A 以上	2 分钟以内击败对手	75%/80 秒	蓝染的各种招式都很霸道，值得强调的是↓ + ○同样为防反技， 命中后可令对手产生大硬直，能接个灵压奥义自然最好

剧场版 夕闇篇

关卡	特殊出现条件	胜利条件	S 级要求体力残留量 / 时间	特殊限制及要点说明
NO.57	故事模式完成率 20%	击败对手	75%/80 秒	“一护不万解，就相当于一个无能”相信很多人都认同这一点吧，老战术统统有效



反逆篇 剧场版

关卡	特殊出现条件	胜利条件	S 级要求体力残留量 / 时间	特殊限制及要点说明
NO.58	故事模式完成率 50%	击败对手	无 /80 秒	同样毫无难度的一关，一开始直接用冬狮郎暴气，然后看准时机命中两个 W 灵压奥义就可以送对手上西天了
NO.59	NO.58 评价为 A 以上	1 分 30 秒内击败对手	无 /60 秒	一上来蓄满灵压槽之后暴气，冬狮郎连续技的最后一下以及扔锁链时都是破绽，务必连续命中 2 个灵压奥义

剧场版 忘却篇

关卡	特殊出现条件	胜利条件	S 级要求体力残留量 / 时间	特殊限制及要点说明
NO.60	故事模式完成率 85%	击败对手	60%/120 秒	对手的体力槽足足是我方的三倍，所以一开始需要耐心移动与防御寻找破绽攻击对手，最后可以暴气一口气解决

相传篇 剧场版

关卡	特殊出现条件	胜利条件	S 级要求体力残留量 / 时间	特殊限制及要点说明
NO.61	NO.9 与 第 4 章完成	以灵压奥义击败对手	7 无 /60 秒	本关雨龙是不会发出任何攻击的，所以可把本关当作一个放松，最后命中一个灵压奥义即可结束整个故事模式了

冠军锦标赛

这是本作新增加的模式之一，相当于一场比武大会，只是由于每场比赛的主办方不同导致其宗旨以及可选角色都不尽相同，其中部分情节还是相当搞笑的。建议玩家挑战完故事模式后再来进行该模式，这样会对大部分角色的操作心里都有个底，战斗起来得心应手得多，可放手一搏，因此下面对打法方面不再浪费笔墨，只对特殊要求方面简单列出。



特别说明

比赛共有七个等级，制式基本都为淘汰制，战胜对手即可晋级，战败则结束。比赛的奖励多为灵魂代码和代码碎片，而部分新比赛的出现条件可以不必在意，不停地按顺序完成每站比赛自然会出现。

D 级比赛

名称	奖励灵魂代码	特别限制
举办冠军锦标赛!	Hero	无
空座町最强决定联盟战	KUROSAKIFre	无
护廷十三队全体演练	Squad 1 Ltn	无
实验体选拔锦标赛	Squad 12 Ltn	无
更木打发时间 ˜VS˜ 六番队	Squad 11 Ltn	无
无限灵力?!	UraharaMngr	灵压槽满，体力自动减少
假面军势秘密特训 尖酸话篇	Quip Demon	无
治疗锦标赛	Squad 4 Ltn	体力自动回复
体力 1/2 锦标赛	Squad 6 Ltn	初始体力只有一半
HEAT・THE・SOUL1 No.1 决定战	KarakuraRed	无
拼了命厮杀	Squad11Pos 3	无
C 等级晋级锦标赛	KarakuraPnk	晋级赛

C 级比赛

名称	奖励灵魂代码	特别限制
攻击力 2 倍锦标赛	Squad 7 Ltn	攻击力 2 倍
假面军势秘密特训反应篇	Porn Maniac	遭受攻击会反弹回去
人气 NO.1 决定战	Mr・Popular	无
跳跃封印大会	Squad 3 Ltn	不能跳跃
灵压封印联盟大会	Squad 11 Cpt	不能使用灵压解放，建议选择剑八
HEAT・THE・SOUL2 No.1 决定战	Boar Rider	无
紧急募集 灵廷通讯编辑助理	Squad 9 Ltn	灵压槽自动减少
内心世界的居民	Other ICHIGO	无
第二回实验体选拔锦标赛	MAYUR Is Opus	无
原创灵魂代码限定大会˜初级˜	RecoveryMed	只能使用原创灵魂代码
快速战斗	Thief Nel	只能用速度形式
B 等级晋级锦标赛	Bostov	晋级赛，体力自动减少

B 级比赛

名称	奖励灵魂代码	特别限制
鬼道限定大会	Squad 5 Ltn	只能用鬼道类招式，建议选择握菱铁裁
假面军势秘密特训你来我往篇	Fast Talker	3 连击以上才可造成伤害
新的力量	SummonedDev	轻攻击无硬直
超加速!	InfiniteFol	攻击速度大幅提升
原创灵魂代码限定大会˜中级˜	Md Scientist	只能使用原创灵魂代码
上级救护班特别演练	Squad 5 #7	不能防御
夜一大人 FAN CLUB 会员选拔大会	YORUICHI Fan	无
护廷十三队 队长选拔赛	13 Squads	无
更木打发时间 2	Evil Beast	无
华丽的美之竞演	Narcissist	只能选择技巧形式
HEAT・THE・SOUL3 No.1 决定战	DynamiteBdy	无
A 等级晋级锦标赛	BtmSoul Mod	无

容易遗漏的代码 完成全部教学关卡可以获得名为“ReaperRrof”的灵魂代码，部分老玩家可不要因为忽视教学而错过这一点。

www.plumbook.cn

A 级比赛

名称	奖励灵魂代码	特别限制
特大碗的体力	Lucky!!	体力 2 倍
强攻击封印大会	Dark Dweller	不能使用强攻击
索马利 · 幻想	Preacher	只能选择速度形式
一击决杀大会	Squad 13 Cpt	一击必杀
HEAT・THE・SOUL4 No.1 决定战	NelBrothers	无
男性死神协会 VS 女性死神协会	Male Reaper	无
更上一层楼	5th Sword	无
实验白老鼠 · 猎人	Squad 12 Cpt	无
互相残杀的人们	InfiniteEvo	击中对方吸取体力
原创灵魂代码限定大会 ˜ 上级 ˜	8th Sword	只能使用原创灵魂代码
渴望血的野兽	HuecoPnthr	只能使用速度形式
灵压奥义限定大会	Burning Man	只能使用灵压奥

S 级比赛

名称	奖励灵魂代码	特别限制
最佳拍档决定战	Specs Clerk	特殊效果是援护攻击无限
任性姑娘	Fmr Squad 9 Lt	普通攻击无硬直
HEAT・THE・SOUL5 No.1 决定战	Ex-3rd Blade	无
女性死神协会会长选拔赛	FemReaper	女性角色限定
鲁比的点子	Talking Man	只能使用技巧形式且 8 连击以上才能造成伤害
瞬神继承者	Flash Master	无
原创灵魂代码限定对决 无差别级	Evil Student	只能使用原创灵魂代码，体力自动减少且不能使用重攻击，不可暴气
原创灵魂代码限定对决 禁忌级	Prankster	只能使用原创灵魂代码，对方灵压槽和体力自动增加，一击破防；不能用重攻击，不可暴气
十刃顺序再决定战	Ex Squad 3 Cpt	无
噩梦再起	Ex Squad 5 Cpt	无
护廷十三队 VS 十刃 空座町决战	First Sword	无
全员集合	BoobFetish	无

SS 级比赛

名称	奖励灵魂代码	特别限制
来自市丸的礼物	Aizen' s Man	无
顶天立地的人物	Treasoners	无

SSS 级比赛

名称	奖励灵魂代码	特别限制
一分胜负全员参加锦标赛	Spirit King	无

街道模式



这个所谓的“街道模式”初看之下让人摸不到头脑，还以为会是某种清版过关模式。其实按照英文的原意来翻译应该叫做“街机模式”，从这点也的确可以看出本作的“中文化”程度还不够高。街道模式一共 5 关，敌人随机，每次通过之后可获不同的灵魂代码与代码碎片，同时鉴赏模式追加新内容。

灵魂代码

同样是本作新增加的一个要素，当玩家自由模式中选定角色后会进一步选择战斗形式。除了“攻击形式”、“技巧形式”、“快速形式”以外，还可以选择灵魂代码来自定形式。灵魂代码大多都是通过“冠军竞标赛”等其他模式来获得，依照强度可分为 S、A、B、C、D、六个等级。另外本作中对于灵魂代码的解释均为英文，这或许会令部分英语苦手的玩家感叹厂商的诚意了吧。

由于灵魂代码数量多达将近 200 个，限于篇幅无法在这里一一列出说明，不过尽量选高等级的代码总是不吃亏的，其效果可进入战斗大略测试一番。此外在主菜单的“灵魂改造”模式下，玩家还可以利用在其他模式获得的代码碎片来自定义组合成灵魂代码，改造分为基本代码和追加效果，每个代码都有着固定的“灵魂能量（SoulEnergy）”，注意不要超过总合上限即可，有兴趣的玩家可以试试。



挑战模式



在主菜单的对战模式里可以选择“生存竞争”与“食虚”两个模式，其中生存竞争模式是在体力不回复的条件下，要求玩家尽可能多的取得连胜。而食虚模式则要求玩家连续击倒同一个对手 100 次（对手随机指定），每击倒对手一次可获得其能力效果。这两个模式都会根据完成情况来获得灵魂代码和大量代码碎片，建议选择比较无赖的角色来进行挑战，比如蓝染、万解的一护等。

特殊W灵压奥义



特殊 W 灵压奥义是在上一作就出现的内容，只能在“TAG 双人模式”中使用。在 TAG 模式的角色选择时，按 L 或 R 键可以进入 TAG 编辑画面，玩家可以自己把某些组合保存下来（共 10 组），以后便可直接选择设定的组合，而当玩家选择某两名特定角色时，发动 W 灵压奥义就会出现特殊的剧情场面并有可能发动一些稀奇古怪的攻击。本作中新增了几个特殊 W 灵压奥义，下面就为各位列出究竟哪些组合可以发动特殊 W 灵压奥义。

序号	角色 1	角色 2
1	黑崎一护（始解）	尼露（普通）
2	黑崎一护（万解）	白黑崎一护
3	黑崎一护（万解）	茜
4	朽木露琪亚（始解）	朽木白哉（万解）
5	井上织姬	松本乱菊
6	石田雨龙（SS）	阿散弁恋次（始解）
7	茶渡泰虎（恶魔的左手）	甘天拜
8	斑目一角（世界）	更木剑八
9	四枫院夜一	碎蜂
10	日番谷冬狮郎（始解）	草冠宗次郎
11	平子真子（普通）	猿柿日世里（普通）
12	蓝染忽右介	市丸银
13	东仙要	牙密
14	乌鲁奇奥拉	葛力姆乔（普通）
15	尼露（原貌）	诺伊特拉（普通）
16	阿罗尼洛	萨尔阿波罗（普通）
17	多尔多尼	缇露蒂
18	浮竹十四郎	京乐春水
19	涅茧利	萨尔阿波罗（归刃）
20	浦原喜助（过去）	握菱铁裁
21	石田雨龙（普通）	石田龙弦
22	六车拳西	白

特殊奖励 故事模式完成率 100% 以后可获得灵魂代码“BLEACHMania”并开启全部角色，鉴赏模式也会追加更多新内容。

诺梅奈志 3DM-SMV www.plumbook.cn



你的指挥才能将在魔法世界中尽情展现！

魔法、即时战略、体感操作，这就是本作的三个关键词。相比传统意义上的同类作品，专门为Wii量身定做的这款游戏有着较低的上手门槛，这意味着就算是即时战略游戏的苦手也可以很快适应游戏的玩法。当然，在你已经被这款游戏迷住之后，就会发现系统之中的精髓与奥妙，如何灵活操纵上百种魔法将是每个玩家所面临的最大挑战。

Wii	魔法指挥棒		Nintendo	即时战略
	タクトオブマジック			日版
	2009年5月21日	1～2人		5800日元
	无对应周边			对应玩家年龄：全年龄

文 炎骑士 美编 NINA

部队编成

キャスター／魔法使

魔法使，即玩家在游戏中所操纵的主要角色，是具有施放魔法能力的战斗单位，同时也是作为部队核心成员而存在的。可以说，玩家部队的一切行动都是围绕魔法使的行动而展开的，一旦魔法使被击倒，那么任务就会宣告失败。





ガーディアン／守护者



守护者是一级有别于普通战斗部队而存在的特殊兵种，他们拥有较高的战斗力，在战斗力会时刻跟随部队行动，并且拥有强力的特殊攻击能力。相比魔法使，守护者在被击倒之后可以再魔力据点处进行复活。

モンスター／怪物

怪物在游戏中属于等级最低的一级兵种，它们拥有不同的属性和战斗方式，玩家可以在游戏中通过解救怪物来令其加入部队。怪物除了可以用于战斗之外，还可以占领魔力据点。被击倒的怪物同样可以在魔力据点处复活。

基本操作指令

观察战场

战斗开始之后，玩家可以通过操作双节棍手柄上的摇杆来观察战场态势。在观察战场时，如果玩家的部队移动到了当前画面以外，就会以简略头像的方式表明其所处的大致方位。此时只要停止操纵摇杆，画面就会自动向玩家部队的方向进行移动。

角色的移动



在战斗中任意时刻按下B键，就会立刻显示出己方部队中各个角色的体力状态，如果将光标移动到某一角色上并且同时按下A和B键，那么就可以配合摇杆来移动角色。不同于其他即时战略游戏，移动中的魔法使在遭遇敌人后并不会自动发起攻击，而是要等待玩家输入攻击指令。而对于其他兵种，则可以在遇敌后自行发动攻击。

队伍的集合与跟随

游戏的过程中免不了因战斗导致部队过于分散，另外为了便于操作，跟随与集合的指令也显得尤为重要。在游戏中，玩家可以通过按下“+”键让分散的部队集合到一起。注意这样的集合是以魔法使为核心的，其他部队成员在收到集合指令之后便会跟随魔法使行动，直至所有部队聚集到一起。显然，我们也可以事先输入指令将魔法使移动到某个地点，然后再输入集合指令让后续部队跟随魔法使前进。





巧用防御性魔法 早期习得的土属性魔法是典型的防御型魔法，在遇到强敌时如果冒进前突往往会造成己方部队损伤惨重，如果能够事先在恰当的位置实施此类魔法设置障碍，就可以在短时间内在接近敌人的位置集结重兵，从而使敌人来不及使用魔法攻击。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

©2009 Nintendo/TAITO

基本操作指令

魔法的发动

抬起双节棍手柄即可在战场画面中出现一个魔法阵，此时操纵Wii遥控器手柄以保持按住A键的状态在魔法阵的圆形范围内画出不同的特定轨迹即可输入对应的魔法指令，随后将双节棍手柄一端放下，魔法即处于待机的状态，最后按照自己的意愿将光标移动到指定位置并按下A键即可释放魔法。

【进入魔法阵➡输入魔法➡释放魔法】



解救怪物

在一些关卡中会遇到一些被困住的怪物，在遇到这些角色时只要操纵人类角色上前接触即可将怪物解救出来。被救下的怪物会加入队伍，在下一次作战前编入战斗序列。



占领魔力据点



魔力据点（マナゲート）是施放高等级魔法的必要条件，因此在战斗中一定要设法占领所有的魔力据点，以求令己方战斗力达到最大化。须要指出的是，只有怪物才能够占领魔力据点，将己方部队中的怪物角色移动到魔力据点所属的圆形范围内即可实施占领。成功占领的魔力据点还可以用于己方部队的体力恢复。

破坏障碍物及踩踏机关

己方部队在行动过程中可能会遇到人为设置或自然存在的各种障碍物和机关。通常情况下，这些障碍物都可以通过指派部队进行物理攻击以及通过魔法攻击来破坏；对于一些带有伤害判定的机关，则要设法寻找设置在其附近的机关，然后操纵人类角色上前踩踏来关闭。



魔法的组合

在习得了基本魔法和上位魔法之后，玩家就可以通过组合的方式来释放各种更为强力的魔法了。游戏中允许玩家将两种魔法组合使用，这两种魔法既可以是同属性的，也可以使不同属性的。将八种魔法进行不同的组合可以产生极为复杂的效果变化。值得注意的是，就算是两种魔法，输入的先后顺序不同也会产生不同的效果。就像前面说的那样，我们可以根据属性的分类找到魔法组合的规律，以便进行记忆和熟练掌握。组合魔法可以分为攻击、防御、辅助等多种类型，一般来说，



首先输入的魔法会确定该类组合魔法的类型和属性，而稍后输入的魔法则强化其效果。例如：最初的组合型魔法"吹き荒れる土砂"，首先输入的风属性魔法将其定位于攻击型魔法，后输入的土属性魔法则强化了攻击效果。

【进入魔法阵➡输入魔法A➡输入魔法B➡释放魔法】

基本魔法＋基本魔法

这类魔法属于最普通的组合类魔法，在游戏前期有着很高的



使用频率，它们的优点是对魔力据点的数量要求不高，玩家只要确保占领一个魔力据点就可以施放这一类魔法。这类魔法的典型要属风属性的攻击型魔法，是贯穿游戏始终的主力魔法。当然，这类魔法对于风属性敌人就无法产生效力了。下面列出的是典型的攻击型魔法及强化型魔法。

攻击型魔法

【风】+基本魔法		
暴风の息吹	【风】+【风】	对风属性基本魔法进行攻击力强化，有着更为明显的吹飞效果。
吹き荒れる土砂	【风】+【土】	在风属性魔法的基础上加入石化效果，适用于集中出现的敌人。
烧けつく吐息	【风】+【火】	强化攻击的延续性，被命中的敌人会伴随有连续不断的伤害。
押し寄せる浊流	【风】+【水】	向指定方向释放水流攻击，但无法向其他风属性攻击那样转动攻击方向。

强化型魔法

【水】+基本魔法		
西风の助力	【水】+【风】	属于辅助性质的魔法，实施后己方部队的行动速度会明显提高。
硬き岩铠	【水】+【土】	属于辅助性质的魔法，实施后己方部队的防御力显著提高，有助于攻克强敌时的自保。
燃え盛る刃	【水】+【火】	属于辅助性质的魔法，可以令己方部队的攻击力显著提高。
解咒の水药	【水】+【水】	属于辅助性质的魔法，用于解除己方角色的异常状态。

解读魔法

魔法是这款游戏的核心系统，游戏中的魔法除了按照四大属性进行划分之外，还可以按照一定的规则组合出各种不同的强力魔法。如何将近百种魔法的释放方式全都牢记于心显得十分重要。其实对于这些拥有不同属性的魔法，我们完全可以按照一定的规律进行记忆，从而更加便于掌握。



基本魔法与上位魔法

游戏中的魔法按照风、土、水、火四大属性进行分类，而分属四个属性的最初四种魔法即为基本魔法。同其他游戏中的魔法设定类似，本作中的魔法存在属性相克。并且，作为敌我双方作战基本作战单位的各种怪物也存在属性的设定。对敌人使用不同属性的魔法攻击可以产生伤害效果，而如果释放了同种属性的魔法则会恢复敌人的体力。上位魔法是在游戏进行到一定阶段后习得的高等级魔法，此类魔法同样按照属性进行划分，但在效果上则要比基本魔法有更加明显的效果。

火——相克——水

风——相克——土

高等级组合魔法

相比普通的组合魔法，高等级组合魔法在效能和用途上要更为广泛。但由于这一类魔法在释放之前要输入上位魔法，所以往往需要事先占领更多数量的魔力据点才能够实现。不难看出，高等级组合魔法通常要在每场战斗的中盘和结尾阶段才能够发挥作用。当然，如果能够在第一时间占领战场上的魔力据点，那么也就意味着胜利的天平将倾向玩家一侧。



组合魔法所需魔力据点数量	
基本魔法＋基本魔法	魔力据点 ×1
基本魔法＋上位魔法	魔力据点 ×2
上位魔法＋基本魔法	魔力据点 ×2
上位魔法＋上位魔法	魔力据点 ×3



魔法使断后 可能大多数玩家都习惯于将作为核心角色的魔法使排在战斗序列的最前方，其实如果能够改变这一思维，往往能令作战效率大幅度提高。例如，在作战时将大批的怪物部队派往前方，然后魔法使紧随其后并在关键时刻释放带有强化攻击和防御效果的辅助型魔法，这样就可以令自己的部队成为一支无坚不摧的铁军。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持：雷电



动画改编游戏一直是ACG爱好者不愿错过的作品，不管游戏素质如何，只要里面有那些大家熟悉的角色动上一动，发几个不管名字还是动作玩家都已烂熟于心的大招，对着屏幕的脸就会不自觉地露出笑容。这不，《火影忍者》又来了，有爱的玩家快上吧！

《魂斗罗》对于所有中国玩家来说都是一种情结，对于绝大多数人来说，它在FC上的第一作在国内代表着电视游戏的开始，之后系列作品虽然不多，但是也隔三差五地冒出来一款，让喜欢动作射击游戏的玩家过过手瘾，只是经过PS2时代的大改革之后，游戏又重新回到了2D风格，不过这种复古的作品和动漫改编作品一样，挣钱没商量！本作可以直接用PC模拟，本期的“游戏光环DVD”中附带了可以在PC上玩的《魂斗罗 重生》，喜欢的玩家不妨试试。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

火影忍者 疾风传 忍列传3

换汤不换药的典型代表

原名	NARUTO－ナルト－疾风传 忍列传Ⅲ
机种	NDS
类型	格斗



levelup.cn 黑翼天使X

“《火影忍者 疾风传 忍列传》系列”作为“火影”相关游戏的又一个分支系列转眼间也已经出到第3作了，看来这种小成本针对FANS的作品还是有利可图的。而本作比起系列前作来说依然无本质上的变化，只是多了一个巨兽战模式。尽管厂商没多少诚意，不过对于《火影忍者》的FANS的你还是值得一玩的。

通常战斗操作一览	
↑/↓	换线
←/→	移动
A	奥义
B	轻攻击
X	跳跃
Y	重攻击
L	瞬移
R	防御

巨兽战操作一览	
十字键	移动
A	奥义
B	攻击
X	跳跃
Y	武器攻击
L	向左瞬移
R	向右瞬移



必杀技与连续技



游戏中由于没有教学说明，可能很多新玩家会误认为本作没有连续技。其实该系列的操作几乎一直没怎么变过，连续技的组合方式为B与Y的变化组合，比如BBBYY、BYYB等，该连续技因角色而异，大家可以多尝试一下。另外关于必杀技操作如下表所示。

必杀一	←→+B	必杀二	→←+B
必杀三	←→+Y	必杀四	→←+Y
忍具攻击	X+B	跳跃攻击	X+Y

第二奥义

本作的部分角色拥有第二种奥义，发动方式为“→ +A”，下面就为各位列出可以发动第二奥义的角色。

角色名称	第二奥义名称
旋涡鸣人	风遁 螺旋手里剑
宇智波佐助	先锐千鸟
卡卡西	万花镜写轮眼
凯	朝孔雀
宇智波鼬	月读
我爱罗	守鹤一击

特殊角色出现条件一览

条件	出现角色
故事模式结束后击败三尾	宇智波佐助
生存模式30连胜	九尾鸣人
巨兽大战模式全巨兽lv1击败	九尾鸣人（四尾状态）/初代火影
巨兽大战模式全巨兽lv2击败	二代火影/三代火影
巨兽大战模式全巨兽lv2击败	四代火影
生存模式10连胜	纲手/自来也/大蛇丸
故事模式普通难度第七章完成	夕日紅/猿飞阿斯玛
故事模式普通难度通关	迪达拉/蝎
故事模式困难难度第五章完成	宇智波鼬/干柿鬼蛟
故事模式普通难度第八章完成	飞段/角都
故事模式困难难度通关	10名前作角色（不同状态）

巨兽大战

“巨兽战”是本作模仿PS3版“火影”加入的一个新模式，该模式的操作方式有所不同，在故事模式进行到第3章结束后便可以在主菜单的“シングルモード”里选择。巨兽共有5只，干掉全部尾兽就会出现新的仮面兽。并且该模式的出战角色也是固定的，其中鼬、迪达拉、飞段、角都需要完成故事模式的困难难度才可以选择。



生存模式

在主菜单的“シングルモード”选“サバイバルモード”可以挑战生存模式，该模式的要求是完成100人连胜。虽然初期敌人都比较弱，但是随着连胜场次的越来越多，他们会变得越来越强，所以全部打下来还是比较花时间的，建议多打出一些角色以后选几个比较无赖的再去挑战。完成一定连胜次数后可以获得一些新的道具以及开启新角色。

三尾

通关后看完STAFF会直接进入佐助的相关剧情及关卡，这里有一场佐助对三尾的战斗，如果一味地硬拼还是略有些难度的，下面就为各位介绍一下对付三尾的方法。

三尾的弱点在头部，当其伸出两只前爪同时攻过来的时候立刻往画面中央靠近它头部正前方的位置移动，这样就不会被打中，并且此时也是攻击他头部的最佳时机。之后查克拉槽一旦蓄满就冲到头部发动奥义，但要注意如果它全身向后退就表明要出必杀，要立刻向两边躲开。此外它潜入水底后的尾巴攻击只需不断跑动即可躲过，而BOSS的单手拍击则毫无威胁，可以趁机攻击其手部来积攒查克拉槽。



话梅杂志&3…
www.plumbook.cn

成就/奖杯补充说明 《金刚狼》的 Aerial Master：上期《金刚狼》攻略中对于此奖杯／成就的描述有误，达成条件应该是使6个敌人同时浮空，一般方法是在敌人扎堆时使用空降攻击。还有一种特殊打法是在第一关一开始，快速把六个以上的敌人扔下山崖，原理是敌人在下落过程中也会判定为浮空状态。

魂斗罗 重生

原名	魂斗罗 ReBirth		
机种	Wii	类型	动作射击

将猥琐进行到底!

把这一次的游戏视为系列之中难度最低的一作，应该不会有人会提出异议。作为从 FC 时代一路玩过来的玩家，以《魂斗罗》为首的“老四强”给我留下了太多的美好回忆。看看眼下这个系列只能以小品游戏的形式推出，实在是有些心酸。当然，虽说游戏已经被归为了小品一类，但看点还是颇多的。不信？哼哼，且看！



还是那个玩法！

作为动作射击游戏的鼻祖，大概不会有人对游戏的玩法产生疑问吧。这一次的游戏无论在系统上还是在画面上都可以算是将早年 MD 和 SFC 两版《魂斗罗》进行了有机整合。所以只要曾经玩过这两个版本的原作，那么就可以迅速适应新游戏。当然，相比以往作品中那五、六种之多的武器，这一次的游戏只为玩家提供了默认的机关枪、霰弹枪 S、激光枪 L 以及导弹枪 H 四种武器，算是比较吝啬。其中的霰弹枪和导弹枪一如既往地好用，而激光枪则弱得可以。



巨型骷髅

这个BOSS主要依靠从左右两侧飞出的幼体以及本体释放的光束来对玩家造成杀伤，此外在战斗的间隙还会有大队的杂兵从屏幕两侧通过。对付这个大家伙的办法其实很简单：一面清理从屏幕两侧出现的杂兵，一面将飞出的幼体消灭；每躲避开两轮攻击之后，BOSS会发射一次光束攻击，只要掌握好提前量就可以轻易躲开。如此反复，不出几个回合就可以将其击倒。



几乎可以忽略不计的难点

就像前言中说的那样，这一次的游戏难度可以算得上是系列最低，游戏中的绝大多数敌人都可以轻易解决，BOSS 级敌人也不难对付。这其中比较可恶的算是第二关的机器人以及最后一关的巨型骷髅，但只要熟悉它们的运动规律，依然可以无伤通过。



机器人

机器人的最基本攻击方式是跳跃踩踏，此处的难点在于机器人起跳的高度较低，因而留给玩家的反应时间极为短暂。要想顺利躲开机器人的致命一击，就必须要集中所有的注意力。此外，机器人还会不时甩出手臂进行攻击，一定要事先与之拉开距离。



将猥琐进行到底！

对比以往游戏中略显沉重的世界观，这一次的游戏中走的则是猥琐恶搞的路线。比如，把敌人的头目化作独裁统治者、让作为系列主角的比利女扮男装甚至一丝不挂。此外，在将游戏通关之后，我们甚至还可以选择一名机器萝莉来进行游戏。萝莉的行动方式与普通角色没有明显差异，不过一旦中枪倒地，那么在萝莉的尸体上还会开出一朵小花……。



最近，电影改编游戏可谓风生水起，中规中矩的《刺客联盟》之后，又是让人惊喜的《金刚狼》，如果《终结者 救世主》再显现出不俗的实力，那我们或许可以乐观地认为电影改编游戏从此雄起了。不过，电影改编游戏从来就没有什么救世主！游戏最终没有摆脱同类游戏平均素质低的魔咒。当然，人们很可能因为其偷懒的奖杯 / 成就设置而记住它。

终结者 救世主

原名	Terminator: Salvation		
机种	PS3/X360	类型	动作射击

动作射击庸作，成就奖杯神作

电影改编游戏的真实水准

在看过《终结者》那段剪辑得颇为火爆的预告片之后，想必不少人都对本作有所期待。不过从成品来看，本作体现出了电影改编游戏的“真实水准”。

首先，游戏的画面与官方截图有一定出入；令人纠结的读盘速度在一定程度上拉长了原本极短的流程；主人公康纳的杂兵脸和队员们生硬的表演难以给剧情加分；十分简单的系统虽说上手容易，但鼠标加速度方式的准星却又不是所有人都能适应的；游戏的命中感很不清晰，掩体动作单调；躲起来之后有时候能回复体力，有时候又不能；敌人种类少也就罢了，居然没有一场 BOSS 战，这实在有些说不过去。五六分的评价对于这样一款并没有太多制作诚意的游戏来说，是一个比较公正的评价。



奖杯迷成就饭的必玩之作

说了这么多本作的不是，但对于奖杯 / 成就敏感的玩家，本作依然有推荐的价值。因为这是一款仅次于《降世神通》的奖杯 / 成就“神作”，也是目前难度最低的 PS3 奖杯游戏，一般玩家四小时可拿齐全部奖杯 / 成就。以奖杯为例，12 个奖杯的构成是过 9 关各得一个金杯，NORMAL 难度和 HARD 难度通关各一个金杯，也就是说，只要一开始就选 HARD 难度，在通过第 9 关时，就会连续跳出 3 个金杯和 1 个白金，场面颇为“壮观”。



本作的 HARD 难度比较麻烦的也就是几场载具战，死几次，背背版，了解敌人的出现位置之后多尝试一下就能磨过去（后期驾驶巨大机械时，有些玩家可能忽略了除了机枪还有导弹可以利用）。另外，脆弱的主角不宜冲锋陷阵，机器人的物理攻击对主角是一击必杀的，而主角本身没有枪托之类的物理攻击。绕到机器人身后打弱点是游戏的基本战术。好在游戏后期，火箭筒、榴弹枪、手雷、C4 等可以与敌人正面对抗的武器供应充足，所以有越玩越简单的感觉。

奖杯补充说明 《功夫玩偶》单手柄奖杯拿法：《功夫玩偶》中有多个奖杯是需要双打甚至三人对战才能取得的，所以一般情况下需要两三个手柄才行。不过在选人画面时，用切换设定手柄编号的方式实现一人双打或一人三打，游戏过程中也可以切换，这样就能用一个手柄完成所有的奖杯挑战了。

DM-SMV www.plumbook.cn

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

写这段前言时恰逢 E3 期间，看过几大厂商的发布会之后，我个人最大的感触就是游戏业正在迎来一场新的大变革，随着这场变革的来临，中国 TVgame 市场也将发生前所未有的改变。前不久爆出的猛料就是，TA-088v3 主板 PSP-2000 被成功破解了。这次破解虽然取得了巨大的突破，然而还是有很多不完善的地方，本期栏目就给大家介绍 TA-088v3 主板破解的详细过程，并且说明了这次破解存在的不足。对这个版本的 PSP-2000 还存有希望的玩家可以仔细阅读一番。

市场风向标 提供最佳购机方案

NDS购机推荐套餐-NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（日版黑白）	1220 元
烧录卡	SCDSoni 英文版	138 元
SD/TF 卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	48 元
贴膜	Project Design 原装 NDSi 专用贴膜	28 元
保护包	NDSi 三色便捷软包	10 元
总计：1444元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 NDSi的主机价格在近段时间依旧没有太大的变化，所以玩家购机的焦点主要还是集中在烧录卡上，而烧录卡品牌繁多，玩家选购的时候需要谨慎。一方面，原先风光一时的R4原厂早已解散，现在标有R4字样的烧录卡产品，都不是真正原厂所生产的，也就是俗称的山寨产品，这样的烧录卡在产品的后续升级上得不到良好的保证，玩家很容易吃亏上当，所以现在在购买烧录卡时请勿再选择带有R4字样的烧录卡产品。另一方面，即将上市的M3Ri遭到了山寨产品的仿冒，一种名为“M3i upgrade”的M3烧录卡在市场上逐渐增多。实际上这款山寨产品在上个月就已经上市，不过并没有很快出现的市场上，而最近随着M3Ri的越炒越热，这款仿冒产品才大范围的出现在了市场里，玩家购买的时候一定要注意不要选购这种绿色包装的“M3i upgrade”，因为它并不是GBalpha原厂生产的M3Ri。对于NDSi玩家来说，烧录卡一定要选择一款有持续内核升级的正规品牌购买，因为在反烧录游戏增多的现在，一款得不到内核升级的烧录卡是无法带来良好的游戏体验的，所以选择烧录卡产品时一定要慎重，以免上当受骗。

主机及主要周边参考价格

NDSi 主机（日版黑白）	1220 元
NDSi 主机（日版彩色）	1280 元
NDSi 主机（美版黑白）	1300 元
EZVi 简装版	98 元
EZVi 标准版	118 元
SCDSoni 英文版	138 元
Hyper-R4i	98 元
金士顿 2GB TF 卡（行货）	48 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	79 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	158 元

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，软破解）	1360 元
电源	北通电源（220V 直插）	80 元
视频线	高仿色差线	45 元
总计：1485元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 Wii作为很多人步入次世代的首选，一直以来都有很好的销售势头，目前韩版的Wii主机市场平均售价大概在1360元左右，较半个月前又有了小幅度的下降。另外，现在的4.0系统也被全面破解，新的无拆机软改方法已经实行，玩家购买的时候可以要求商家在现场进行刷机，从而把商家动手脚的几率降到最低。

主机及主要周边参考价格

Wii 主机（韩版，软破解）	1360 元
原装双节棍手柄套装（左 + 右）	380 元
高仿双节棍手柄套装（左 + 右）	280 元
Wii 经典手柄	185 元
Wii-Fit（韩版，同捆 Wii 平衡板）	600 元
高仿 NGC 手柄	58 元
原装色差线	250 元
高仿色差线	45 元
原装电源（110V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
北通电源（220V 直插）	80 元
组装 128M 记录卡（NGC 游戏用）	58 元
手柄充电套装（1800mAh*2）	98 元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2480 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	70 元
总计：2550 元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 随着 E3 的临近，PS3 超薄版的传闻和即将降价的消息露出水面，国内的商家也因此开始了自己的行动，目前 80GB 韩版的 PS3 价格跌到了 2390 元，而缺货的 40GB 版本已经不再进货，可以说大部分经销商都开始对 PS3 进行抛货，以此来迎接新版 PS3 的问世，姑且不论新闻传言的真假，但目前 PS3 在国内降价确是实实在在的事情，喜爱 PS3 的玩家不妨趁此机会入手，当然如果你也关注新版的 PS3，那么也可以等到 E3 之后再来考虑什么时候入手 PS3 主机。

主机及主要周边参考价格

PS3 主机（港版，80GB）	2480 元
PS3 主机（韩版，80GB）	2390 元
原装 DS3 无线振动手柄	330 元
组装 DS3 无线振动手柄	120 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
原装色差线（PS2 通用）	245 元
组装色差线（PS2 通用）	60 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	300 元
高仿索尼 HDMI 线	65 元

PSP购机推荐套餐-2000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（翻新黑白银）	1480 元
记忆棒	PSP 专用索尼 8GB HG 超高速记忆棒 附适配器（组装高速 7679MB）	148 元
贴膜	HORI 原装 PSP-2000 全身防指纹贴膜	58 元
保护包	PSP-3000/2000 通用硬包	38 元
总计：1724元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 持续升级的 PSP-3000 破解热给 PSP-2000 的销售带来了很大的影响，现在普通翻新的 PSP-2000 已经跌到了 1500 元左右，而这个价格相信还会随着 PSP-3000 的逐步破解而再次下滑，现在如果没有迫切想玩 PSP 游戏的念头，还是尽量放弃考虑购买 PSP-2000 主机，毕竟现在的翻新主机已经无法得到保值，而且其质量也无法和全新的 PSP-3000 相提并论，综合考虑起来，想玩 PSP 游戏的玩家不如继续观望破解形势的变化。

主机及主要周边参考价格

PSP-2000 主机（翻新黑白银）	1480 元
PSP-3000 主机（黑白）	1160 元
PSP-3000 主机（彩色）	1280 元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（原装）	58 元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（组装）	5 元
PSP-2K/3K 用卡登仕贴膜	28 元
4GB 索尼超高速 HG 组棒（3870MB）	68 元
4GBMARK2 组装记忆棒（3829MB）	66 元
8GB 超高速 HG 组棒（7679MB）	148 元
8GB 台版 MARK2 组装记忆棒（7773MB）	138 元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	38 元

PSP购机推荐套餐-3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版钢琴黑）	1160元
记忆棒	PSP 专用超高速 8G HG 红黑记忆棒 附适配器（组装高速 7679MB）	148元
贴膜	PSP-3000 POLLUX 保护膜	25元
保护套	酷豹PSP-3000专用硅胶套	16元
总计：1349元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 虽然 PSP-3000 已经有了阶段性的破解，但是它的价格却没有太大的变化，目前大部分商家给出的价格都在 1160 元左右，有入手条件的玩家可以考虑一下。这段时间属于 PSP-3000 的一个空档期，R2 版的 HEN 给玩家带来的惊喜已经逐渐消失，而 R3 版的 HEN 迟迟没有发布，玩家最为关注的 ISO 引导器也尚未开发完成，这些因素就是 PSP-3000 在这段时间内，价格没能因为破解而顺势上扬的原因，不过也恰恰因为这个现状，PSP-3000 的价格才能继续稳定，因为一旦 PSP-3000 的下波破解攻势来临，主机价格的应势上涨也就都在情理之中了。所以有条件的玩家可以把这段时期视为 PSP-3000 的最佳入手时间。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（双 65 港简版 512MB 内存）	2000 元
电源	组装电源（220V 直插）	120 元
视频线	高仿 VGA 线	60 元
记录卡	X360 专用记录卡（256M）	60 元
总计：2240 元		

备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带色差线一条、原装无线振动手柄一支、耳麦一副、电源及电源线一套。

点评 半个月以前，一批新版的X360主机陆续在国内上市，这批新主机的内存为512MB，比之前的主机多了整整一倍，而且新主机的系统皆为去年的秋季更新界面，不过它们在价格上要比原先的256MB内存主机略贵一些，但尚在可接受的范围内，最近想要购买X360的玩家应该优先考虑这批主机，毕竟增加的内存可以避免主机升级时遇到的空间不足问题。目前新版的512MB内存主机生产日期都在09年的4月以后，玩家买的时候可以以此当作鉴别的一个条件。此外，这个半月内60GB的X360主机销售势头很好，全国各地都有明显的缺货现象，所以近段时间想要买60GB主机的朋友可能还需要再等上一段时间。

主机及主要周边参考价格

X360 主机（双 65 港简版 256MB 内存）	1950 元
X360 主机（双 65 港简版 512MB 内存）	2000 元
X360 主机（双 65 日简版 256MB 内存）	1700 元
X360 主机（双 65 日简版 512MB 内存）	1720 元
X360 主机（双 65 60G 港版）	缺货
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	120 元
120GB 硬盘（已改好）	450 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	150 元
原装 VGA 线	280 元
高仿 VGA 线	60 元
黑角 VGA 线	80 元
原装色差线	250 元
高仿色差线	60 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	60 元
手柄充电套装（4000mAh）	80 元
组装 256M 记录卡	60 元

市场报价信息更新截至 2009 年 5 月 27 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

www.plumbook.cn

TA-088v3主板PSP-2000全破解指南

2009年5月7日，Davee发布了名为ChickHEN Revision 2的自制固件引导程序。它利用TIFF图片漏洞，成功敲开了PSP-3000以及神电无效的PSP-2000的破解之门。新版本启动成功率大幅增加，而且自制软件兼容性真正达到了实用阶段。不过5.03 HEN R2并未能实现真正全面的破解，无法支持ISO游戏、无法玩PS模拟器，只能让饥渴半年多、只能用PSP看电影、听歌、玩Demo和正版的用户尝到一些小甜头。而在5.03 HEN R2诞生20天后，Dark_Alex论坛的一位网友放出了CFWEnabler 1.0，终于让原先无法破解的TA-088v3主板PSP-2000运行ISO、PS模拟游戏成为了可能，下面我们就来看看PSP-2000运行ISO的详细操作过程。

需要的软件：5.03 HEN R2，CFWEnabler 1.0，Popsloader for 5.00 M33插件包

适用的硬件：TA-088v3主板的PSP-2000，且内部官方固件版本低于5.03版，目前市面上无法通过神奇电池刷机的PSP-2000都为此型号。另外，PSP-3000可以参考以下1～4步骤启动5.03 HEN R2，从而运行模拟器及自制软件，但无法通过CFWEnabler 1.0最终实现运行ISO以及PS模拟游戏的目标。

操作步骤

❶ HEN R2针对5.03官方固件TIFF漏洞编写，因此在一开始，我们建议大家先升级PSP固件版本到官方5.03。下载官方升级包后直接将其解压，将获得的EBOOT.PBP文件复制到记忆棒PSP\GAME\UPDATE目录下即可。打开PSP，在"游戏"→"Memory Stick"中找到升级固件的图标，启动根据提示升级。

❷ 升级完系统后，上网下载ChickHEN R2针对PSP-2000、PSP-3000的Slim版，解压后会获得一组图片，存放在记忆棒PSP\PHOTO目录下，其中ChickHENa、b、c、d的GIF文件是用来占用内存的，而slim.tiff文件才是TIFF漏洞激活文件。为了保证图片激活有效，我们最好将PSP\PHOTO以及记忆棒根目录Picture子目录下的所有图片文件先移动到电脑上，防止它们对TIFF漏洞激活造成影响。另外还有一个h.bin文件，复制到记忆棒根目录下即可。

❸ 文件安装完成，接下来我们还要做一系列的准备工作。由于HEN R2不是很稳定，经常会导致死机的问题发生，启动率最好也不过90%左右，因此做好准备工作，是让它能获得更高启动支持率的最佳保证。首先是修改系统语言，"设定"→"主机设定"→"系统语言"里面选择"English"。接下来是很重要的一步，设置文字代码，选择语言下面一项"Character Set"，进入后选择"Multilingual Latin 1 (085)　Latin 1 (1252)"。最后就是修改主题了，HEN R2无法在有任何华丽主题的机器上启动。选择"Settings"→"Theme Settings"→"Theme"，这里必须设定为第二项Classic，而不是第一项Original。

❹ 完成后进入"Photo"→"Memory Stick"，PSP首先预览到的是前面的ChickHENa那些GIF格式文件，在图片预览出现一副后，就按方向键下慢慢将选择光标也向下移动一副。当移动到第四幅，也就是最后一副GIF文件时，请将光标停留于此，稍等片刻，就会发现PSP出现一个花屏画面后，又闪过一个绿色屏幕画面，说明HEN R2启动成功。如果这里没有进入这个画面，而是PSP记忆棒读取灯闪红死机，则说明启动失败，开机后重复第3步即可，如果还是不行，请再检查一下1～3步操作、设定是否都正确。

❺ 闪过绿色画面之后，PSP会自动重新启动，重启后再查看系统版本，显示5.03 ChickHEN R2。

❻ 下载CFWEnabler，解压后将里面的CFWEnabler目录解压到记忆棒PSP\GAME目录下，然后将网络上下载的ISO文件复制到记忆棒根目录下的ISO文件夹中。之后运行"游戏"→"Memory Stick"中的CFW Loader for ChickHEN，进入一个黑底白字的界面。先按○键向Flash0写入自制系统核心文件，再按×键重新启动即可。这时再按下SELECT键，就会在系统界面出现5.00 M33自制固件的VSH菜单了，确保其中的UMD ISO Mode一项设置为M33 Driver，即可在"游戏"→"Memory Stick"中找到刚刚复制的ISO文件图标并启动进行游戏啦！

❼ 目前已经有玩家通过挂载Popsloader插件的方法成功运行了PS模拟游戏。只要下载针对5.00 M33的Popsloader插件，复制到记忆棒Seplugins目录中，并在目录下创建pops.txt文件，写入挂载语句后在后面加上"空格 +1"的字符，无需进入修复模式就能启用Popsloader插件，这时运行PS游戏，Popsloader插件就会让你选择一个PS模拟器核心的版本，选择后启动，就能在虚拟5.00 M33上运行PS模拟游戏了，不过需要注意的是，因为原始固件的PS模拟器核心没有破解，千万别选最后一项"Original from Flash"。利用相同的方法我们还能为这个虚拟系统挂载FreeCheat等插件。这种方法破解最大的麻烦就在于它不像自制固件一次刷写就永远受益，关机后你还需重新进行1至7步重新破解，但总算让TA-088v3主板PSP-2000也得以"解放"。

GT Coupe推出Wii fit平衡板专用座充支架

生产厂家：GT Coupe
适用机种：Wii
内含物品：
充电支架 ×1
充电连接线 ×1
说明书 ×1



任天堂的聚宝盆Wii fit风靡全球，必备外设Wii fit平衡板也随之大卖、特卖。然而Wii fit平衡板在设计存在先天不足，还需要接驳4节电池才能使用，不仅不环保，而且还很不方便，实在太落后了。著名周边厂商GT Coupe针对这一缺陷推出了Wii fit平衡板专用座充套装。该套装由充电支架、充电电池组以及一根充电线构成。值得一提的是套装内的一套4组镍氢电池组可以反复充电600次以上，只要将原来平衡板后方的普通电池组进行替换即可。当平衡板需要充电时，将其放在专用座充支架，电池组会与支架上的充电弹片接触形成回路，接通电源即可充电。通电后，支架前端有LCD会显示充电状态，显示模式与普通的手机充电显示基本相同，而前方一排指示灯会放出蓝光。该座充支架采用折叠式设计，平时不用的情况下可以方便收藏起来。请注意，第一次使用该充电支架时，需要花费1.5小时将电池组充至饱和状态，在长时间不用的情况下，请取下电池组。请勿将电池放在高温、阳光直射、潮湿的环境下。

专题导购
关注消费热点话题

黑角"I-EYES"Ndsi保护盒套装

生产厂家：黑角（广州意翔电子）
适用机种：NDSi
内含物品：NDSi保护盒 ×1
触控手写笔 ×1
USB充电线 ×1
黑角扣式手绳 ×1

黑角一直凭借着自身的创新和细心，为市场推出了很多贴心的游戏周边产品。本款被黑角命名为"I-EYES"的Ndsi保护盒套装集合了NDSi玩家平时最常用的几套部件，如充电线、触控笔、保护盒等，将这些产品组合起来，组成了一个四合一套装。其中主要配件NDSi保护盒采用进口聚炭酸脂材质制造，晶莹透亮，手感良好，抗摔抗压耐磨损。为了保护NDSi的摄像头，这个水晶盒还引入创新的摄像头滑盖保护盖，只要在使用时滑动外壳上的黑角LOGO，摄像头即可曝露出来，这是一个小巧又贴心的设计。该保护盒安装很方便，全面保护主机之余，也预留各接口开孔，保持了主机接口的畅通无阻。套装另外配备了NDSI标准手写笔，采用高品质材料制造，笔头柔软耐用，不会刮花NDSi屏幕。套装附带USB充电线，采用标准的USB2.0接口设计，携带方便，通过电脑随时随地为主机充电，非常方便使用。总体来说，这个"I-EYES"Ndsi保护盒套装方便实用，而且性价比较高，是新购入NDSi玩家的一个很不错的选择。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn





经过一段时间的沉寂，PS2平台在夏天即将到来的时候再次变得热闹起来。不少厂商陆续公布了一批新作，而且大部分游戏玩家在暑假中就能玩到。不过话说回来，其实下半年PS2玩家最关注的还是《SD高达G世纪 战争》，虽然游戏目前还没有放出具体发售时间，但官网却更新了不少新图，感兴趣的读者不妨去看一下。

投稿信箱：ucg@ucg.com.cn

太鼓之达人

咚咚咔咔、敲出欢乐与喧闹

殿堂陈列室





上高中的时候，笔者开始接触“《太鼓之达人》系列”。由于条件所限，那时还并未玩过太多音乐游戏，自己一下子就被这款既带有流行色彩又充满东瀛风味的游戏一下子吸引住。而到了大学，闲暇的时间变得越来越多，玩《太鼓之达人》来打发时间就慢慢地成为了一种习惯。无所事事却又不想动弹的时候、突然想起某首歌曲与《太鼓之达人》联动的时候，都可以打开PS2随性地敲上几首，这样既欣赏了音乐又活动了自己的手指，从某种意义上来说也算是一种“运动”。特别是冬天天气较为寒冷的时候，在开始其他游戏之前玩两首太鼓达人刚刚好能起到热身的作用。

虽然同样是音乐游戏，但本作比起其他同类作品的亲和度却要高出很多。可爱的太鼓形象和简单明了的操作方式是一个原因，更重要的则是因为游戏考虑了多种类型玩家的接受能力，尤其是不甚游戏的轻度玩家。从“花”到“鬼”四种难度差距明显，即使是第一次接触本作的人也能找到适合自己的游戏方式；而在游戏中，玩家即使中途打得不好也照样能将歌曲听完；每作必换花样的各种好玩的迷你游戏也极为杀伤玩家的时间。此外，从曲目的选择上来说，流行歌曲并不是重点，相反倒是像民谣、世界名曲还有一些经过混音的游戏歌曲更吸引玩家。不管我们在生活中从事什么样的事情，有着什么样的兴趣爱好，在《太鼓之达人》中都可以找到自己熟悉的乐曲。这就是本作为什么连很多非游戏玩家都能吸引的原因所在。

至于游戏的玩法，跟“复杂”完全沾不上边。大多数人在玩《太鼓之达人》时，只要掌握其中的节奏就可以轻松通过，因为相同的敲打方式可能会在一首歌中多次出现，玩家适应了其中的规律就能顺利上手。游戏中的仅有的两个音色在高难度下会以很高的频率连续出现，初心者可能会对游戏时是否也需要左右交替按键的问题而发愁。其实这也是一个游戏习惯，同样的玩法不同的人可以敲出不同的曲目，具体以何种方法来挑战个人极限，那就看你的反射神经控制连续按键强、还是协调神经控制交替按键强了。（笑）

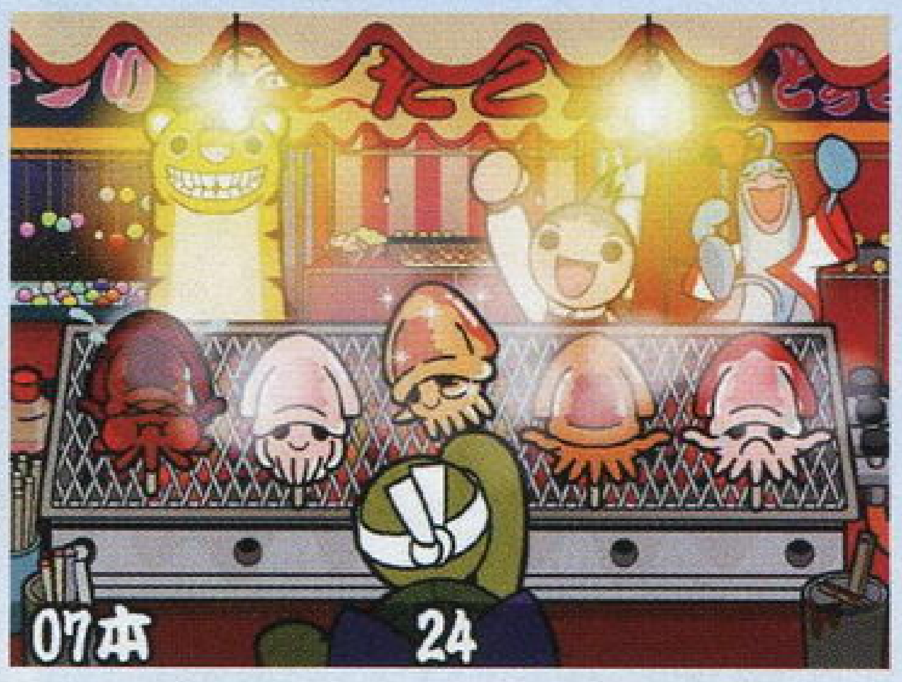
从2002年10月开始到2006年的年底，“《太鼓之达人》系列”在PS2平台上一共发售了10部作品（日版），基本上以每年两作的速度在夏天和冬天与FANS见面。不仅是一个人游戏，遇上以假期或者节日的时候拿出来PS2和朋友一起敲打太鼓，也绝对是活跃气氛的一个非常好的选择。这里还要向大家推荐太鼓的周边，虽然质地赶不上街机版的框体来得真实，但在家中偶尔小试一下找找体感的味道，同样也其乐融融。



如果有人问我什么游戏用来打发时间最适合，我一定会回答《太鼓之达人》。只要跟着鼓点的节奏，再多的压力也能伴随音乐得以释放。当然，《太鼓之达人》并不完全是一个简单的游戏，鬼难度下的几首歌曲还是颇有挑战的，尤其是令人怨念的“2000系列”。而且值得一提的是，系列的迷你也一直非常有意思，既充满了童真和乐趣，同时也很好地表现了日本当地的风土人情，韵味十足。



尽管《太鼓之达人》走的是风趣可爱的卡通路线，但游戏本身其实是很热血的，特别是手持鼓棒的时候，“咚咚咔咔”强有力的鼓点很能激起玩家的投入度，仅仅握着手柄怕是不会有这样的感觉。日式音乐游戏领域，“《太鼓》系列”的成绩不俗，家用机版方面更是如此，衰退也比Konami的音乐游戏要慢。特别是进入掌机领域后，游戏的休闲乐趣为更多人所认同，相信掌机也是今后系列发展最重要的根据地吧。





近期关注

先说一则趣事，前段时间SEGA美国分公司宣布要重开“《樱大战》系列”计划，一时间搞得沸沸扬扬，结果到最后公布时大家才发现原来这款“新作”只是时隔多年的5代美版的发售计划，平台为PS2和Wii，让人有点哭笑不得。

回到新作方面，最新的消息是一款由Idea Factory给我们带来的萌少女策略角色扮演游戏《NUGA-CEL！》将在今年7月底登陆PS2平台。游戏不仅请到了堀江由衣、户松遥、佐藤利奈等大牌声优给角色配音，制作小组还特地找到了为初音未来设定形象的画师KEI来担任人设。而在系统方面，游戏既包含了恋爱游戏的要素，同时在策略战斗部分也一点不含糊，以各种不同的服装来决定战斗能力的设定更是能牢牢吸引玩家的眼球。



近期发售游戏一览

游戏名	游戏类型
5月26日	
秘密特工叮当	动作
5月28日	
Myself；Yourself 各自的终曲	文字与冒险
6月4日	
新世纪福音战士新剧场版 序	动作射击
6月9日	
印第安纳·琼斯与王之杖	动作
6月16日	
捉鬼敢死队	动作
泰格伍兹高尔夫巡回赛	体育
吉他英雄 畅销金曲	音乐

读梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS2平台的模拟空战游戏 殿堂别馆

《皇牌空战4》、《皇牌空战5》、《皇牌空战0》

文 阳光成员 YELLOW 13







在PS2平台，飞行模拟类游戏屈指可数，但NBGI的“《皇牌空战》系列”的出现不仅填补了这一游戏类型的空白，同时在游戏系统、画面、剧情、音乐等方面有着精雕细琢的表现，带给了玩家与众不同的感受，所以这三部作品是所有拥有PS2的玩家绝对不能错过的经典。

PS2“《皇牌空战》系列”在游戏系统上，每一部作品都有自身的特点。最先发售的《皇牌空战4》以其丰富的副武器系统而闻名，针对不同类型的任务类型，玩家可以选择悬挂不同的副武器，从大型空对地炸弹到超远距离空对空导弹应有尽有。随后发售的《皇牌空战5》引入了小队系统，使空战的策略性大大加强，玩家从此不再单打独斗，可以命令僚机做出各种战术动作，同时还加入了战机经验值系统，经验值修满后便可获得该战机的其他型号。而《皇牌空战0》的推出更是充分的将前两部作品的优点集合，不仅丰富了小队系统，还将空中与敌王牌机师对决的刺激之感发挥的淋漓尽致，而崭新的风格评价系统也影响着关卡的走向。在游戏难度设置方面，既有适合初学者的新兵模式，也有为勇于挑战者而设的王牌模式，敌机的AI也随着难度的增加而递增，可以说，每个玩家都能在游戏中找到适合自己的位置。而系列的特色，战机与机体迷彩、各种勋章的收集大大增加了游戏时间，满足了战机爱好者、航空迷的需求。

既然是模拟飞行，一个真实的环境是必不可少的。而“《皇牌空战》系列”也不负众望，在环境贴图、声音效果、机身真实度方面都有着上佳的表现，比如精细的机体建模、山川大河、建筑物；在摧毁远处目标后一段时间才听到的爆炸声；无线电中队友间时而轻松，时而紧张的气氛；高度真实的飞机座舱内部、HUD、导弹、起落架、甚至导航灯的画面，都制作的非常逼真，同时流畅的帧数运行使大规模空中混战成为可能，也使玩家能够更加切身地融入游戏当中。

难能可贵的是“《皇牌空战》系列”的剧情，既有庞大的共享世界观，也有刻画得丰满、细致的游戏人物：四代中的黄色中队，传奇王牌凶鸟、墨比乌斯一号，五代的拉兹格利兹小队，碎心者，零代中的片翼妖精等等，有众多的人物让我们难以忘怀。毫不夸张的说，“《皇牌空战》系列”精彩的故事情节与丰满的人物形象完全可以成为拍摄电影大片的好素材。



三部作品的配乐可谓是绕梁之音，厚重感极强的交响乐一直是系列的主题，但每部作品却都能带给玩家不同的感受，四代中悠闲却有些许忧伤的民谣，五代里体现极强使命感的大合唱，零代中激情四溢的弗拉明戈，系列特色空中大混战关卡的金属摇滚，完全地使玩家融入了世界观、剧情。在音乐的烘托下，每一个人都会为那种气氛所感染，因难得的胜利而喜悦，因战友的离去而悲伤，因身负沉重的责任而倍加努力。同时，无线电通讯的引入也使战场气氛更加紧张、真实。

如果你喜欢飞行模拟类的游戏，如果你是位航空迷，如果你还没有接触过“《皇牌空战》系列”，绝对有理由试一下PS2平台的三部作品吧。对于初次接触该系列的玩家来说，除了熟记按键的用途之外，还可通过游戏中自带的训练模式进行各种操作的练习。NBGI的“《皇牌空战》系列”把驾驶战斗机简化到了可以让小孩子上手的地步，清晰明了的火控界面，武器的操作也非常的简便，不用过多考虑烦琐的安全系统和电子设备，你所要做的就是发现目标——雷达锁定——按下按钮，就完成了一次发射。就算被击落也不用跳伞，Retry就可以了。面对如此制作精良、诚意十足的游戏，大家还是亲自来尝试一下吧！

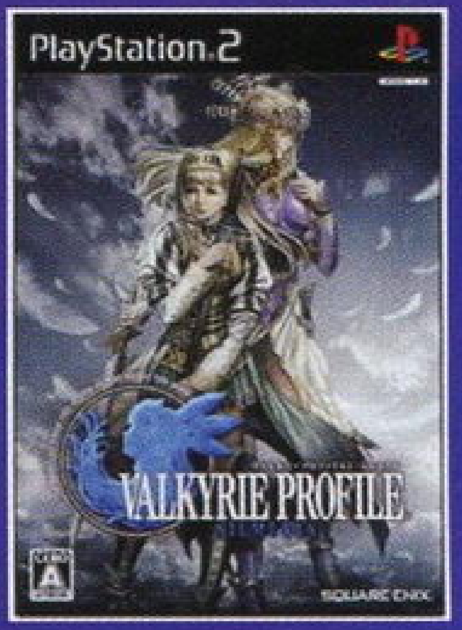


“《皇牌空战》系列”从最初诞生在街机上到于PS上开花结果，一直以来都强调高素质的画面表现效果和爽快而不缺乏真实的游戏感受。当然，自系列的四代以来，游戏的世界观逐步成形，游戏剧本的精彩程度也是其他同类游戏所远远无法比拟的。四代之中对世界规模大战的描述、五代对战争非正义性的批判以及零代对王牌精神的歌颂让这个系列在同类游戏中的王牌地位不断得到巩固。对于每个喜欢《皇牌》的玩家来说，PS2上推出的这三部作品将会是一生中一段美好的游戏回忆。

系列游戏的另外一个特色之处在于有利于现实与科幻之间的世界观设定，玩家在游戏中可以接触到许多在现实世界中仍然停留在科学论证和试验阶段的武器。四代之中用来抗击陨石的空气炮、五代中的空天飞机以及零代中的化学能激光武器……。此外，对于那些喜欢收集要素和追求挑战的玩家来说，同样可以在这个系列中找到自己的正确位置：在达成各种苛刻的条件之后，玩家还可以获得相对应的勋章。当然，这些勋章不仅仅是作为收藏要素而存在的，从某种意义上说，它们是对那些久经沙场的王牌飞行员最好的奖励。

殿堂资料室 不朽的北欧神话

游戏名	女神侧身像2 希尔梅丽娅
发售日	2006年06月22日
类型	角色扮演



作为tri-Ace经典名作6年后再度回归的续作，游戏以近乎完美的姿态描述了另一段关于命运三女神的故事。人设、音乐以及背景设定继承了系列的唯美风格，而全3D的战斗方式也同样有极高的爽快感，甚至本作还是极少数对应1080i高清画面的PS2游戏之一。游戏以优异的画面、剧情和系统在众多日式扮演游戏玩家心目中再度延续了不朽的北欧神话。



话梅杂志&SDM-SMV
www.plumbook.cn

文 九兵卫 美编 NINA

Persona

すべてのペルソナは、ここからはじまった。

作为系列的初代，《女神异闻录 PERSONA》的主线流程“セベク篇”其实并不算很长。通关后玩家可以将更多的精力留在“雪の女王篇”，由于这里的敌人能力与迷宫的复杂程度都相当高、所以需要玩家对游戏的系统有全面的认识，并在此基础上做好充分的准备，这样才不至于在游戏中屡屡碰壁。为了让大家各详细地玩家了隐藏迷宫中的关键注意点，本期的“研究中心”就给各位送上详细的隐藏迷宫攻略手册。赶紧开始新的挑战吧！

女神异闻录 PERSONA		Atlus	角色扮演
PSP	ペルソナ		日版
	2009年4月29日发售	1人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

雪の女王篇攻略

进入方法与队员组成

进入方法 想要玩“雪の女王篇”必须重新建立新存档。在游戏初期，御影总合病院剧情完成后前往“アラヤ神社”，然后再来到圣エルミン学园，在2-4教室与女学生对话、3F图书室与黑瓜对话、体育馆演剧部室与部长对话（1F紧急出口走廊另一侧）、3F生徒会室与学生会长对话、1F校长室与校长对话、打开体育馆左上方仓库的箱子得到面具。最后再回紧急出口处的走廊就可以触发剧情进入“雪の女王篇”。

队员组成 进入“雪の女王篇”会在中庭发生剧情，之后雪野和绫濑加入。此时前往“冰の城”可以在保健室令南条加入，或者前往图书室令英理子加入。而只要两人其中任意一人加入队伍后，在食堂就会触发与“トロ”的战斗，此时如果我方的队伍中有4名成员，上杉秀彦便会强制加入。



重要准备工作

由于不管玩家进入的是哪一个塔，如果不将其完成便不能从中逃脱，这意味着我们无法进行必要的练级以及仲魔的合体。因此在进入“雪の女王篇”之前，适当地通过杂兵战来提升自身能力是非常有用的。更重要的是，玩家在此之前务必要准备一定数量的合体所需要的卡片。



“雪の女王篇”中三座塔的攻略难度从易到难，通过每一座塔可以获得数量不一的名为“アンブロシア”的道具，利用该道具可以在“冰の城”3F交换到最强封神具。想要拿齐全部对应全部角色的5个最强封神具（即需要5个“アンブロシア”），就必须从难度最高的“タナトスの塔”开始挑战，即使撇开该塔的迷宫长度与复杂度，其中的敌人等级也全部在LV30以上，难度很高。

如果不事先练级并培养强力仲魔，进入“雪の女王篇”时全员等级基本也就在LV10左右，想要一上来就挑战难度最高的迷宫几乎是不可能完成的任务，所以有这方面打算的玩家一定要做好万全的准备再前来挑战。

阶段目的 在“雪の女王篇”的前半部分，玩家的目的是完成三座塔的攻略，并收集名为“镜の破片”的道具。只有收集8枚以上的破片，我们才有可能进入最终的Good Ending。



注意点

- 进入塔之后只有完成全部攻略并击倒BOSS才会自动返回“冰の城”1F；
- 每一座塔都有时间限制，战斗中则不计时；
- 在每一座塔中都没有存盘点，要想离开游戏但又不丢失冒险进度，只能进行中断存档；
- 完成一座塔的攻略并脱离之后，我们就无法再次进入；
- 攻略中我们将以从易到难的顺序来介绍三座塔的攻略要点：（ヒュプノスの塔→ネメシスの塔→タナトスの塔）
- 攻略的顺序不同，塔最高层的BOSS能力也会出现区别，例如首先进入“タナトスの塔”时BOSS的能力就要低于最后才进入时的BOSS能力。

不同路线获得“アンブロシア”个数

路线 No.	首先进入	个数	其次进入	个数	最后进入	个数	获得总数
1	ヒュプノスの塔	0	ネメシスの塔	1	タナトスの塔	1	2
2	ヒュプノスの塔	0	タナトスの塔	2	ネメシスの塔	1	3
3	ネメシスの塔	2	ヒュプノスの塔	0	タナトスの塔	1	3
4	ネメシスの塔	2	タナトスの塔	1	ヒュプノスの塔	1	4
5	タナトスの塔	3	ヒュプノスの塔	1	ネメシスの塔	1	5
6	タナトスの塔	3	ネメシスの塔	1	ヒュプノスの塔	1	5

话梅摘录&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©ATLUS CO.,1996,2009

全部“镜の破片”获得方法		
No.	获得场所	获得条件
1	“ヒュプノスの塔” 3F	在反梦界捏醒“ただしくん”与“たまきちゃん”
2	“ヒュプノスの塔” 3F	在反梦界捏醒校长与教头
3	“ヒュプノスの塔” 8F	击败 BOSS
4	“ネメシスの塔” 1F	宝箱（走右侧房间，无视“トロ”和“黑瓜”）
5	“ネメシスの塔”	击败 BOSS
6	“冰の塔” 1F	完成“ネメシスの塔”后与“学食”中的“トロ”对话，需要在塔中没有无视“トロ”和“黑瓜”
7		
8	“タナトスの塔” 6F	宝箱
9	“タナトスの塔”	击败 BOSS
10	“タルタロス”	从矢部真理子处购买
11	“タルタロス”	宝箱
12	“タルタロス”	宝箱
13	“タルタロス”	宝箱

ヒュプノスの塔

地点 剑术室
难度 容易



①“ヒュプノスの塔”的难度不高，战斗时可以多说服仲魔以留备用。（仲魔交涉请参见上期攻略）

② 2F 有仲魔合体的“ベルベットルーム”以及回复之泉，而 3F 有武器屋和防具屋，玩家可以再这里稍事补充。

③ 3F 的半路上触发两段剧情后，从一间独立的房间进入反梦界。在反梦界东部以及南部的房间分别触发夏美老师以及校长、教头的剧情，记得上前调查他们并选择将对方捏醒（つねる）。在东北的房间以同样方法捏醒“ただしくん”和“たまきちゃん”。继续前进，在尽头的房间触发广濑久美的剧情。由于在这里将她捏醒会导致后面的 BOSS 战难度增加，所以剧情结束后大家直接原路从反梦界离开即可；

④离开反梦界后不要急着往上层走，回到 3F 触发剧情的两个房间可以分别从校长以及“ただしくん”那里得到 1 枚“镜の破片”。

⑤拿完破片一路可以直接来到最顶层 8F，别忘了顺路提升一下等级。进入房间就是 BOSS 战，能力以第一次进入为准。

BOSS	夜魔ヒュプノス		
LV	种族	名称	HP
31	夜魔	ヒュプノス	914
相性	火炎、疾风、电击、冲击吸收；铳炮耐性		

战斗中要注意 BOSS 的范围攻击，我方的全体回复技能一定要及时使用。此外，如果没有对应的魔法技能而物理攻击效果又不尽理想的时候，还是先将等级或者仲魔提升一下再来挑战，否则本战也并非那么容易通过。战斗胜利后可以得到 1 枚“镜の破片”。



ネメシスの塔

地点 图书室
难度 普通

①进入“ネメシスの塔”的 1F 会触发与松平美智子的剧情。

②攻略“ネメシスの塔”时需要注意节省时间，玩家所花费的时间不同，BOSS 战会出现以下变化：经过 20 分钟以内的时间——5F 的房间发生 BOSS 战，BOSS 能力较低；经过 20 分钟～1 小时的时间——6F 的房间发生 BOSS 战，BOSS 能力普通；经过 1 小时以上的时间——8F 发生 BOSS 战，BOSS 能力较高。



③ 2F 有武器屋和防具屋，而“ベルベットルーム”则在 3F，4F 有回复之泉。

④ 3F 在出现左右分叉的房间内，从左侧的房间出去，触发剧情后可以在完成该塔攻略后从食堂的“トロ”处得到 2 枚“镜の破片”；而相反走右边的路，则会掉落到 1F 房间并仅得到 1 枚“镜の破片”。

⑤以下 BOSS 战以第二次进入的是“ネメシスの塔”且经过时间为 20 分钟以内为准。

BOSS	鬼女ネメシス		
LV	种族	名称	HP
31	鬼女	ネメシス	2230
相性	冲击吸收；电击反射；火炎、冰结、疾风、地震有效		



这场战斗的难度要比前一场来得低，BOSS 的全体攻击威胁并不是很大。对于石化攻击，战斗之前只要多准备一点恢复石化状态的“ディストーン”就可以了。本战推荐大家携带“妖魔ヤヌス”、“大天使ファレグ”等仲魔。战斗胜利后得到 1 枚“镜の破片”。

タナトスの塔

地点 图书室背面的教室
难度 困难



①最后一个攻略的“タナトスの塔”难度很高，没有强力仲魔战斗则会相当吃力。该塔比较麻烦的是，玩家一进入就必须牺牲一名队员的仲魔能力（最初的大门需要熄灭左右任意一盏蜡烛才能通过，熄灭下方的蜡烛雪野会失去仲魔，而熄灭上方的蜡烛则主角会失去仲魔）。不仅如此，在战斗中一旦我方队员陷入战斗不能，即使之后可以以 HP1 的状态复活，但却要付出失去仲魔的代价。因此，在“タナトスの塔”中一定要务必避免队员的死亡，否则就只能和敌人肉搏了。

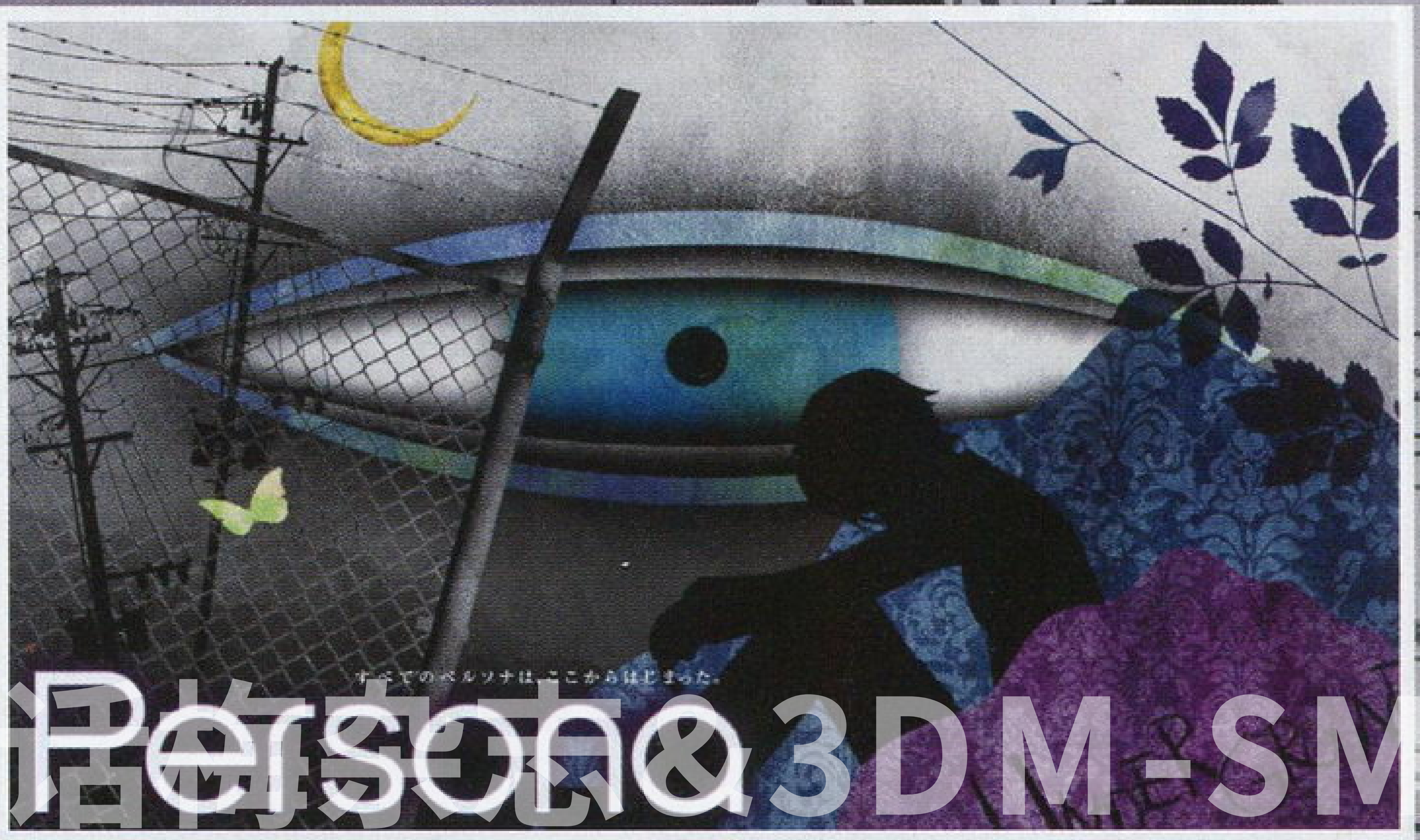
②“タナトスの塔”前几层中名为“くちさけ”的敌人非常讨厌，有即死攻击，而一些会“魅惑”的恶魔也会很棘手，可以的话，建议大家尽量以交涉的方法回避与这类敌人的战斗，以防出现意外。

③ 2F 的房间可以进入里世界“タルタロス”，在这里入口处的房间里可以取回失去的仲魔能力。“タルタロス”迷宫很大，三个不同房间里的宝箱可以获得 3 枚“镜の破片”，在另一个深处的房间里，和矢部真理子对话可以花钱买到第 4 枚“镜の破片”。

④ 3F 有“ベルベットルーム”、“武器屋”、“防具屋”以及回复之泉，可以适当补充一番。

⑤ 6F 的小房间内出同时出现两个骷髅状的大宝箱，选择左侧的宝箱可以得到 1 枚“镜の破片”，而选择右侧宝箱的话仲魔则会被封印。7F 发生 BOSS 战，以下 BOSS 能力以最后进入的塔为“タナトスの塔”为准。

BOSS	魔王タナトス		
LV	种族	名称	HP
64	魔王	タナトス	4500
相性	降魔吸收；核热、火炎、技、突击、铁炮弱点		



3DM-SMV
www.plumbook.cn

挑战自我 必须得承认，本作的隐藏迷宫确实非常之难，迷宫也复杂到了极点。考虑到那些喜欢挑战自我的玩家的需要，制作小组惟独在“雪の女王篇”特地保留了 PS 版的难度设定，大家也可以借此感受一下当年游戏是如何进行难度设定的。

战斗一开始需要先解决掉BOSS本体前面的两排触手，前排左右两个以及后排中间一个触手相性为：电击、核热、冲击、重力吸收；火炎、冰结、疾风、地震弱点。剩下的另外三只触手的相性则与之恰恰相反：火炎、冰结、疾风、地震吸收；电击、核热、冲击、重力弱点，所以战斗中我们可能需要使用单体魔法。

消灭完触手，剩下BOSS的本体倒不是太难。但是不能掉以轻心的是，干掉本体后BOSS还



会显形为头目，别看它体型小，HP也只有1000不到，但每回合都可以让我方一名队员即死。此时一定要及时用道具或者魔法回复，否则当队伍中只剩两名成员时，战斗就非常不利了。本战胜利后依然可以得到1枚“镜の破片”。

冰の城



完成全部3座塔的攻略之后，我们就可以前往“冰の城”的中庭与雪之女王战斗了。前面也提到过，收集8枚以上的“镜の破片”可以进入Good Ending。不足8枚则只能迎来Bad Ending，而且最后的BOSS战难度也比较高。以下BOSS战以收集8枚以上“镜の破片”为准。

BOSS	业魔レディーマスカレード		
LV	种族	名称	HP
67	业魔	レディーマスカレード	7780
相性	冰结、重力吸收；冲击、疾风、电击、核热有效；武器耐性		

打到这里，相信玩家的整体实力已经很强了，而这个BOSS其实除了HP厚一点之外也并没有什么需要注意的。在BOSS用出“回转击”这一招时，需要及时回复。推荐本战携带“幻魔ヘルモーズ”、“女神ハトホル”等仲魔。

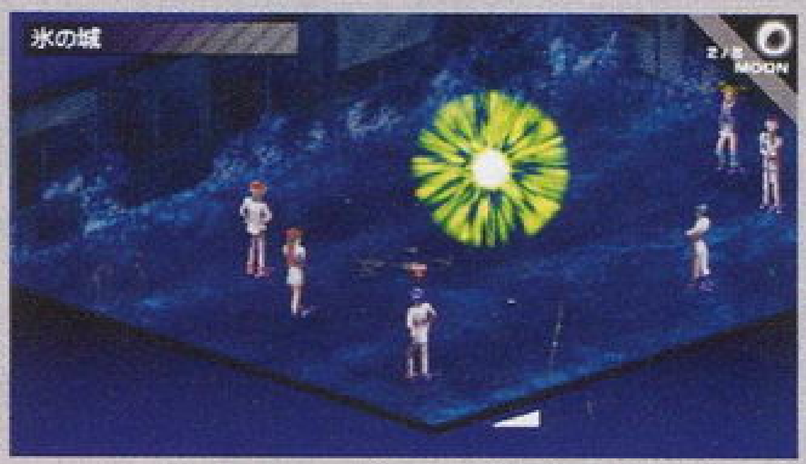
冰の城 2F 以上

①调查冰の城南部教室内的光球，就可以进入2F的迷宫，这里是“雪の女王篇”流程的最后一个迷宫，也是游戏中最烦最复杂的一个地方。进入之前务必整理好装备并在商店中购入一切可以利用的道具，这里强烈向大家推荐魔法反射的道具“マジカルガード”以及不遇低等级敌人的道具“クリーンソルト”，包括地形障碍无效的“コアシールド”，最好都适当多准备一点。



②迷宫前两层不算复杂。如果收集了12枚“镜の破片”，与3F仓库中女学生对话后可以在其身后的鞍马内得到最强装备：“シュピーゲルマスク”、“シュピーゲルメイル”、“シュピーゲルバイン”、“シュピーゲルブレード”。

③从4F西南角的陷阱可以落到3F，和那里的“ヒーホー君”对话可以用之前获得的“アンブロシア”与之交换最强封神具。



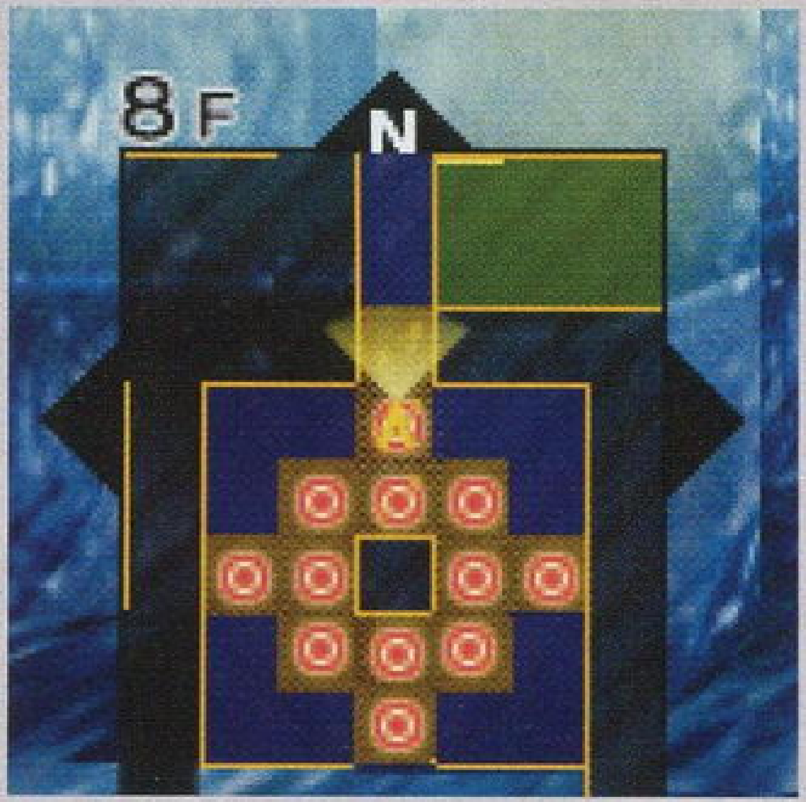
角色	最强封神具	LV	种族	仲魔名称
主角	ロゼッタの石碑	62	EMPEROR	アメン・ラー
雪野	バッファロービーツ	57	EMPRESS	ドゥルガー
绫濑	鹿の剥制	59	MAGICIAN	フレイ
上杉秀彦	ヴィクトリアルーン	54	JUSTICE	ティール
南条	鳖甲ぶちの眼镜	60	JUDGEMENT	ヤマオカ
英理子	裁きの契约书	62	JUDGEMENT	ミカエル



④在4F的另一间教室与“ヒーホー君”对话并选择“はい”可以被传送至5F；

⑤5F～8F是一个由上上下下的楼梯构成的4层迷宫，其复杂程度绝对会超出你的想象。如果队员等级较高，最好在这里直接使用“クリーンソルト”来不遇敌，不然会非常麻烦且耗时。为了让大家更明确地找到离开这一区域的最佳路线，我们可以按以下方法前进：背对5F最初的教室，从左侧的楼梯向上前进；一路抵达7F后往北走，从西北方向的楼梯向上前进；抵达8F后往北走，并从西北方向的楼梯向下前进；抵达7F后从西边的楼梯向下前进；抵达6F后直接向下；抵达5F后从最西边的楼梯直接向上前进；抵达7F后从另一个楼梯直接向下前进；抵达6F后从三个楼梯的中间一个向上前进（从南往北数第二个）；一路抵达8F后从另一个楼梯向下前进；抵达7F后从南边的楼梯向下前进；这样，最后就只剩下一条通往8F目的地的路了，一直走便可到达；

⑥在8F还有一个和流程中某处极其相似的点灯机关，我们需要将该房间地板上的灯点亮为以下图像，这样通往前方的门才会打开。进入最里面的房间和“夜の女王”对话便被传送至9F





⑦9F终于有最后的“ベルベットルーム”和回复之泉了。另外，和这里的男子学生对话可以被传送回1F、4F和8F，但是若想要再次挑战迷宫的BOSS，就必须从头再来。

⑧抵达11F，等待玩家的就是最终的BOSS战了。

BOSS	魔神アシュラじょおう		
LV	种族	名称	HP
99	魔神	アシュラじょおう	9860
相性	火炎、冰结、疾风、地震、电击、冲击、重力、降魔、铁炮弱点；奇迹无效		

和普通流程一样，这个BOSS也是靠“变脸”来切换自身能力：当阿修罗脸在中间时，BOSS弱剑攻击，铳和魔法攻击基本无效；当黄脸在中间时，除了剑攻击基本无效，其他类型攻击都有不错的效果；当绿脸在中间时，所有攻击效果一般。虽然BOSS的HP很考验玩家的耐心，但还好它没有什么HP吸收的技能。对付BOSS的两次攻击如果稳扎稳打注意回复的话，胜利还是非常有希望的。战斗胜利后进入通关结局，并且“恶魔の山の顶上”开放。

话梅杂志&SDM-SMV
www.plumbook.cn

通关后开启迷宫

（※以下均为 PSP 版新增要素，开启条件和难度以及结局无关，只要完成“セベク篇”或者“雪の女王篇”流程即可。）

御影遗迹 · 深层

①完成“セベク篇”后，“御影遗迹”B8F 以后的迷宫开放。

② B8F 打开三个开关，从西南方向的落穴掉落至 B9F。



③ B10F 有存盘点，分叉路需要按以下提示前进。（问题都非常有意思，答案与“上北下南左西右东”的关系对应）

No.	问题	答案
1	青龙はどの方角を司るか？（青龙掌管哪个方向？）	东（右）
2	孙悟空が登场する书物は？（孙悟空在哪本书中登场？）	西游记（左）
3	天使ケルブはエデンのどこを守る？（智天使守护伊甸的哪里？）	东门（右）
4	アガートラムの银の腕は左右どちらか？（神王路旦的银色手腕是哪只手？）	左腕（左）
5	ヴェルサンディの司るものは？（北欧神话中的薇尔丹蒂掌管的是哪个时间？）	现在（中央）

④ B11F 有“ベルベットルーム”，按照门上所提示的信息前进可以避免地形伤害。当然，我们也可以使用道具或者魔法来主动避免。



⑤ B12F 有存盘点、回复之泉和“ベルベットルーム”。调查 6 个小房间内的石碑分别发生战斗，胜利后中央的门扉便会打开。

⑥进入后与 BOSS 外道テディベア、妖兽テッソ交战，两者的 HP 均在 1 万以上，胜利后获得“御影遗迹制覇の勋章”。

恶魔の山 · 顶上

①完成“雪の女王篇”后，“恶魔の山”8F 以后的迷宫开放。

② 8F 进门后直走，走到墙壁尽头后再右转继续前进，否则会掉进落穴。调查石碑后发生强制战斗。

③抵达 9F 后沿着墙壁走，调查小房间内的石碑发生强制战斗。

④ 10F 必须从场景中央前进，贴着墙壁走则会掉进落穴。调查小房间内的石碑同样发生强制战斗。





⑤ 11F 调查小房间内的石碑发生强制战斗。

⑥ 12F 有存盘点、回复之泉和“ベルベットルーム”。调查小房间内的石碑发生多场连续战斗后，最后再调查中央的石碑就会发生连续 BOSS 战，敌人为妖精ジャックランタン ×3、妖精ジャックフロスト ×2。每个敌人单体的 HP 在 4 千左右，魔法攻击力较高。胜利后获得“雪の勋章”。

宝石系统

宝石可以被看成是本作的一个收集系统。通过与不同恶魔之间的交涉，我们就能得到与之对应的宝石，而交涉系统以及恶魔资料我们都在上一期的攻略中为大家详细介绍过了，本期我们则像大家介绍一些特殊的稀有宝石的获得方法。另外关于月相，相信接触过这个系列的玩家都很熟悉，它会显示在画面的右上角并且随着时间的流逝而不停发生变化。虽然月相本身对玩家的游戏过程影响不大，但在某些特定的条件下我们还是要多留心一下的。



稀有宝石获得方法

名称	稀有度	交涉获得情况	拥有该宝石的恶魔
アレキサンドライト	极稀有	概率 1/32	业魔アラガンス
ダイアモンド		满月、新月	业魔ベリカシティ
サファイア	稀有	概率 1/32	妖魔ガネーシャ
エメラルド		满月 L、新月、2/8 月	邪鬼ヘカトンケイル
ルビー			邪龙クロウ · クルーワッハ
パール	稍稀有	概率 1/8 月	幽鬼ヴェータラ
タンザナイト		满月、新月、2/8 月	妖兽カトブレパス
オパール			夜魔サキュバス
アメジスト	普通	除以上之外的月龄	龙王オトヒメ、邪龙フンババ
ガーネット			妖精ポリスーン、魔兽セルケト
アクアマリン			龙王ミズチ、妖鸟オキュペテー
トパーズ			妖魔ハオカー、妖兽スキュラ
ムーンストーン			邪龙ワイバーン、邪鬼ラクシャーサ
マラカイト			幽鬼エンク、外道ドッペルゲンガー
オニキス			龙王ナーガ、邪鬼オーガ
ターコイズ			妖精ルサールカ、天使パワー

宝石交换

在游戏中的千年万年堂里（符号为“C”），我们可以用获得的宝石来交换一些东西。除了一些稀有的道具以外，在这里还能根据月相的变化来换到一种提升能力的珍贵道具“インセンス”，大家在游戏中可千万不要错过这样的好机会。



“インセンス”交换方法

交换アイテム	需要宝石 1	需要宝石 2	月相
STR インセンス	アレキサンドライト	ガーネット	新月～2/8 月
	ダイアモンド	アメジスト	3/8 月～5/8 月
	アクアマリン	パール	6/8 月～满月
VIT インセンス	アレキサンドライト	トパーズ	新月～2/8 月
	サファイア	ガーネット	3/8 月～5/8 月
	アクアマリン	ルビー	6/8 月～满月
TEC インセンス	アレキサンドライト	マラカイト	新月～2/8 月
	エメラルド	トパーズ	3/8 月～5/8 月
	アクアマリン	エメラルド	6/8 月～满月
AGL インセンス	アレキサンドライト	オニキス	新月～2/8 月
	ルビー	マラカイト	3/8～5/8
	アクアマリン	サファイア	6/8 月～满月
LUK インセンス	アレキサンドライト	ターコイズ	新月～2/8 月
	パール	オニキス	3/8 月～5/8 月
	アクアマリン	ダイアモンド	6/8 月～满月
HP インセンス	アレキサンドライト	オパール	新月～2/8 月
	アメジスト	アレキサンドライト	3/8 月～5/8 月
	ムーンストーン	アクアマリン	6/8 月～满月
SP インセンス	アレキサンドライト	タンザナイト	新月～2/8 月
	アメジスト	アクアマリン	3/8 月～5/8 月
	ムーンストーン	アレキサンドライト	6/8 月～满月

S\L 大法 虽然在“雪の女王篇”的塔中没有存盘点，玩家只能中断存档，但是我们依然可以利用记忆棒将中断的记录拷贝到电脑或者其他存储设备里进行保存。如果对自己实力不够放心又怕前功尽弃，大家可以尝试一下以上这个 S\L 大法。

话梅杂志&3DMGAME
www.plumbook.cn

仲魔合体

在上期的攻略中，我们只是向大家简单介绍了合体系统的概要与方法，本次则为大家带来种族和合体关系以及封神具合成的全部资料，以方便玩家合成出最强仲魔。在挑战隐藏迷宫的过程中，这些都将是非常必要的准备工作。虽然本作的仲魔系统相较其他游戏稍微有些复杂，但这也正是系列的魅力所在，只要反复研究，我们就会发现其中的独特乐趣。

仲魔合体种族结果列表

	夜魔	妖魔	妖精	天使	堕天使	龙王	邪龙	妖鸟	凶鸟	魔兽	妖兽	鬼女	妖鬼	地灵	邪鬼	幽鬼	恶灵	尸鬼	外道
夜魔	×																		
妖魔	魔神	×																	
妖精	幻魔	幻魔	×																
天使	妖精	妖精	女神	×															
堕天使	魔王	妖精	幻魔	大天使	×														
龙王	灵鸟	魔神	圣兽	大天使	神兽	×													
邪龙	大天使	魔神	夜魔	魔王	夜魔	女神	×												
妖鸟	幻兽	灵鸟	圣兽	幻魔	大天使	破坏神	龙神	×											
凶鸟	军神	军神	地母神	灵鸟	龙王	地母神	破坏神	灵鸟	×										
魔兽	圣兽	魔神	女神	女神	圣兽	龙神	军神	妖精	女神	×									
妖兽	灵鸟	神兽	圣兽	女神	邪神	破坏神	邪神	堕天使	魔神	破坏神	×								
鬼女	女神	军神	幻魔	鬼神	夜魔	地母神	军神	圣兽	地母神	神兽	灵鸟	×							
妖鬼	妖精	魔神	鬼神	魔兽	魔王	鬼神	破坏神	地母神	魔兽	龙王	魔兽	地母神	×						
地灵	军神	妖精	神兽	龙神	地母神	鬼神	龙王	地母神	魔神	破坏神	龙王	女神	鬼神	×					
邪鬼	死神	魔神	破坏神	死神	神兽	军神	鬼神	军神	灵鸟	鬼神	灵鸟	地母神	军神	妖魔	×				
幽鬼	妖精	神兽	大天使	鬼神	夜魔	邪神	龙神	军神	灵鸟	神兽	圣兽	夜魔	死神	圣兽	灵鸟	×			
恶灵	堕天使	妖精	圣兽	堕天使	幻魔	龙神	破坏神	妖精	夜魔	破坏神	龙神	地母神	夜魔	龙神	破坏神	死神	×		
尸鬼	幻魔	妖精	幻魔	大天使	魔王	灵鸟	龙神	大天使	夜魔	神兽	大天使	神兽	圣兽	妖魔	龙神	大天使	龙神	×	
外道	魔神	神兽	堕天使	女神	夜魔	龙神	鬼神	妖精	大天使	幻魔	邪神	女神	鬼神	龙王	魔兽	夜魔	妖精	妖魔	×

全封神具合成一览

LV	种族	合体结果	必要封神具	备注	获得方法
4	HIEROPHANT	ヤマ	阎魔帐	—	在赌场赢得硬币 500 枚
7	JUDGEMENT	ニケー	ジャストドゥイット	—	“迷いの森”宝箱、“ネメシスの塔”4F 宝箱
8	JUSTICE	ネヴァン	レイヴァンフェザー	—	“セベクビル”3F 宝箱、“ヒュプノスの塔”2F 宝箱
8	MAGICIAN	フーリー	フレイムショール	—	“セベクビル”2F 宝箱、“ヒュプノスの塔”2F 宝箱
10	DEVIL	ブレス	フィウォルライニージ	—	“迷いの森”宝箱
23	EMPEROR	ブラフマー	正宗の眼带	—	在赌场赢得硬币 1000 枚
34	DEATH	ヘル	ニブルの结晶	—	在赌场赢得硬币 1500 枚
37	PRIESTESS	ウルズ	プレザン	—	“マナの城”5F 宝箱、“ネメシスの塔”5F 宝箱
39	HERMIT	ビャッコ	ホワイトタブレット	—	“マナの城”5F 宝箱、“タルタロス”宝箱
44	EMPRESS	セイオウボ	武帝の仙桃	—	在赌场赢得硬币 2000 枚
45	TEMPERANCE	ゲンブ	ブラックタブレット	—	“デヴァ・ユガ”3F 宝箱、“タルタロス”宝箱
47	MAGICIAN	ヴァルナ	水天宫のお札	—	在赌场赢得硬币 2500 枚
49	WORLD	セイリュウ	ブルータブレット	—	“迷いの森・奥”宝箱、“タルタロス”宝箱
53	MOON	サキュバス	黑いガーターベルト	—	在赌场赢得硬币 3000 枚
54	JUSTICE	ティール	ヴィクトリアルーン	上杉秀彦专用	“アラヤの岩户”B8F 剧情、“冰の城”3F 以“アンブロシア”交换
55	SUN	スザク	クリムゾンタブレット	—	“アラヤの岩户”B5F 宝箱、“冰の城”3F 以“アンブロシア”交换
57	EMPRESS	ドゥルガー	バッファロービーツ	黛雪野专用	“冰の城”3F 以“アンブロシア”交换
58	DEATH	モト	バビロンの棺	城户玲司专用	“アラヤの岩户”B8F 剧情
59	CHARIOT	スサノオ	禊の圣水	稻叶正男专用	“アラヤの岩户”B8F 剧情
59	MAGICIAN	フレイ	鹿の剥制	绫濑优香专用	“アラヤの岩户”B8F 剧情、冰の城 3F(冰)
60	JUDGEMENT	ヤマオカ	鳖甲ぶちの眼镜	南条圭专用	“アラヤの岩户”B8F 剧情、“冰の城”3F 以“アンブロシア”交换
61	PRIESTESS	ヴェルザンディ	バッセ	园村真希专用	“アラヤの岩户”B8F 剧情
62	EMPEROR	アメン・ラー	ロゼッタの石碑	主角专用	“アラヤの岩户”B8F 剧情、“冰の城”3F 以“アンブロシア”交换
62	JUDGEMENT	ミカエル	裁きの契约书	桐岛英理子专用	“アラヤの岩户”B8F 剧情、“冰の城”3F 以“アンブロシア”交换
66	TOWER	ニャルラトホテプ	无貌の假面	—	神取战后获得
66	JUSTICE	ビシャモンテン	武将の驹	—	仲魔 MAX 归还：HIEROPHANT オーマ
74	HIEROPHANT	フヘディー・メルゲン	雷おこし	—	在赌场赢得硬币 3500 枚 (B マーケット(セ)、学校(冰))
77	DEVIL	ベルゼブブ	异教の偶像	—	交涉获得：魔人アリス
79	SUN	ガルーダ	迦楼罗像	固定合体：LV52 妖鬼ヤクシャ ×LV4 邪鬼ラクサーシャ	在赌场赢得硬币 4000 枚 (B マーケット(セ)、学校(冰))
79	JUDGEMENT	サタン	告发者の日记	—	仲魔 MAX 归还：TENPERANCE アヌビス
80	MAGICIAN	イルダーナ	ドルドナの棹	固定合体：LV58 邪龙クロウ・クルーワッハ ×LV22 妖兽キャス・パルク	仲魔 MAX 归还：HERMIT アンヴァル
85	EMPRESS	カーリー	カルカッタ土产	固定合体：LV51 鬼女ダーキニー×LV54 魔兽ドゥン	交涉获得：幽鬼ミヤスドコロ
86	EMPEROR	ヴィシュヌ	アヴァターラ	固定合体：LV18 妖魔ガンダルヴァ ×LV37 妖鬼ヤクシニー	获得全部 142 种“スペルカード”
88	PRIESTESS	スクルド	アヴニール	固定合体：LV67 龙王ウロボロス ×LV70 邪龙ファヴニール	仲魔 MAX 归还：PRIESTESS ウルズ
89	HIEROPHANT	インドラ	寅の腹巻き	固定合体：LV16 妖鬼ハンニャ ×LV53 邪鬼ギリメカラ	交涉获得：龙王ウロボロス
90	JUSTICE	パラスアテナ	オリーブの首饰り	固定合体：LV43 妖兽スキュラ ×LV34 鬼女アルケニー	交涉获得：邪龙ファヴニール
94	JUDGEMENT	ウォフ・マナフ	一日一膳	固定合体：LV35 妖魔ジン ×LV64 天使ケルブ	交涉获得：堕天使アドラメルク
96	CHARIOT	シヴァ	マキシテンペスト	固定合体：LV65 妖魔ガネーシャ ×LV45 地灵カワンチャ	交涉获得：妖兽フェンリル
97	WORLD	ショクイン	ドラゴンスケイル	固定合体：LV19 妖鸟タクヒ ×LV38 龙王ナーガ	“アラヤの岩户”B6F 宝箱、“冰の城”9F 宝箱
99	DEVIL	ルシファー	明けの明星	固定合体：LV43 鬼女サロメ ×LV32 妖鬼ピコリュス	仲魔 MAX 归还：EMPRESS イシュタル

3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏道馆

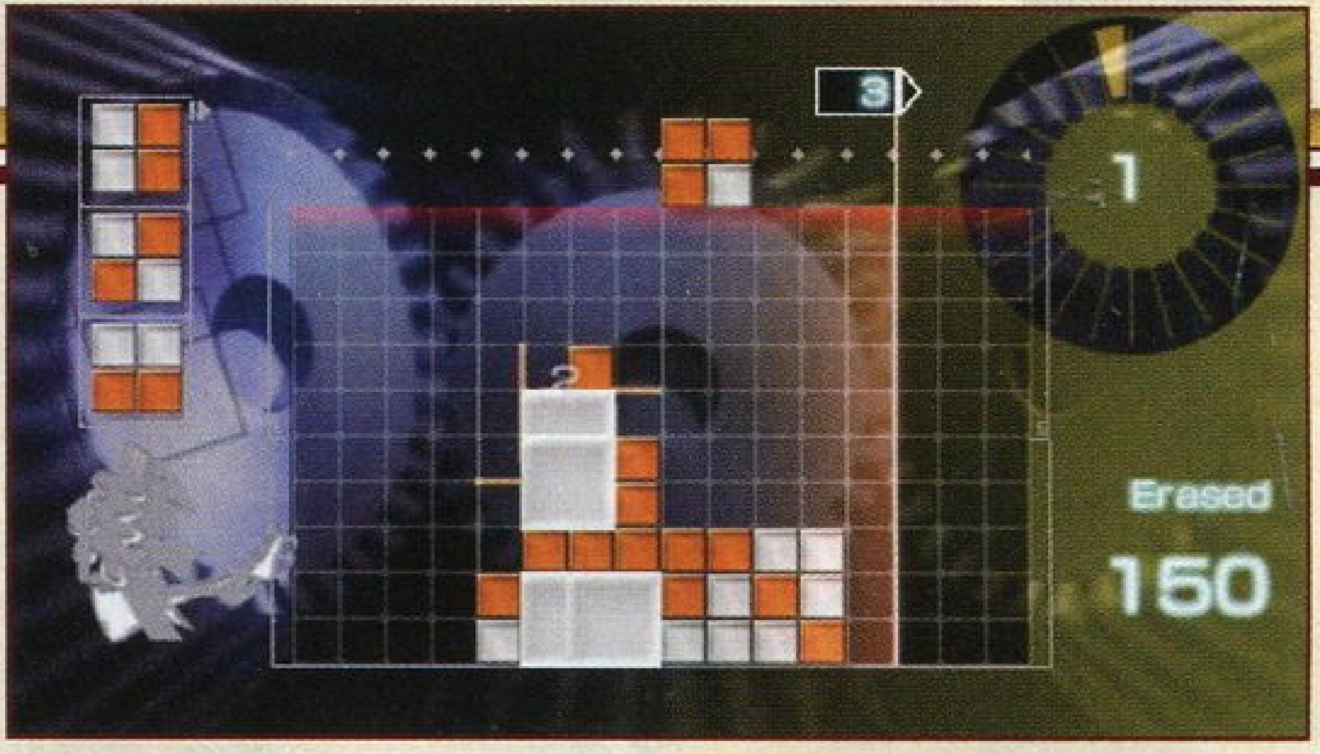
和小编一起领悟游戏之道



相信每个玩家都希望自己能成为一个可以“玩好”游戏的人。新栏目“游戏道馆”由我和九兵卫一起主持，主题就是“玩好游戏之道”，与大家分享游戏的经验。

要想玩好游戏，自然少不了必要的指导精深和实践能力，我们总结如下，也算是“游戏道场”的招牌——“道、技、巧、禅”。道，适合自己的游戏方式；技，练习实用技术；巧，找到游戏的窍门；禅，耐心。

“游戏道场”第一回合，主题——《音乐方块》。

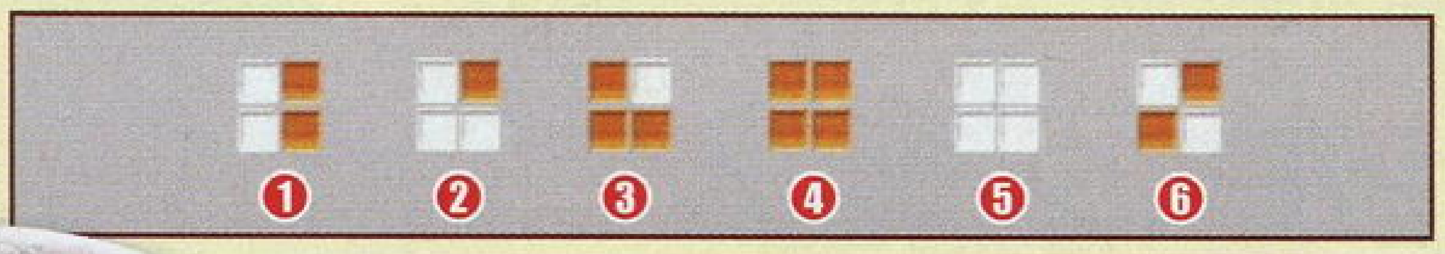


注：《音乐方块》，原名《LUMINES》，第一作于2004年12月12日作为PSP的首发作品发售，最新作为PS3的PSN下载游戏《音乐方块 超新星》。

雷电的《音乐方块》记录
■系列游戏时间统计不能，保守估计为400小时。
■《音乐方块》1小时10分钟以内达成挑战模式最高分数999999。
■《音乐方块 II》60秒挑战最高消去数150。

道 方法　Don't be so serious, be HAPPY!

《音乐方块》作为近年来最有原创性的下落消去型方块游戏，它的类型被新颖地定义为“解谜 × 音乐”，中间的乘号更是彰显了两个基本元素相辅相成达到的倍加效果。就游戏本身而言，解谜让人注意力集中，音乐让人精神放松，思维也更有调理，正是这种“劳逸结合”的游戏方式给了人一直玩下去的动力。

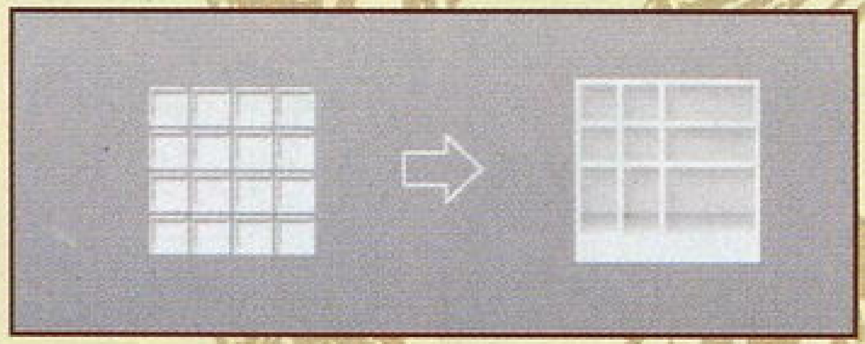


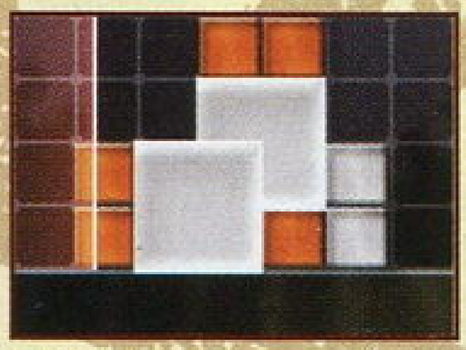
▲双色四格拼板一共有6种组合方式，基本的应对技巧不再赘述，需要提起注意的就是6号交错方块，不要堆成最难应付的梅花型就好。

技 技术　I know Kung Fu!

方块游戏的技巧无外乎移动、旋转、下落。

游戏中的“方块”是由两种颜色的四个小方块组成一个O型四格拼板，这和《俄罗斯方块》中的O型拼版相似，基础的游戏系统简单来说就是4个同色的小方块组成稍大的正方形，成为可消形，时间线（Time Line）扫描之后消去。





▲最大限度组成大方块，如图只用了4个拼版（理想情况）就创造了9个消去数。

▶中间的小方块因重叠计算规则而被算入了两个可消形中，消去数记录为2。

最高分挑战

对于初上手的玩家，挑战模式（Challenge Mode）是最好的道场，这个模式只计算分数，不计算消去数。每次按住方向键下高速落下方块得到的分数为［快速下落经过的格数+1］；一个消去数得40分，每周期“基本分数”为［消去数×40］；一个周期内累计的消去数大于等于4，则所得分数会有附加分（BONUS），所得“附加总分”为［基础分数×4］；连续的周期内都达到附加分要求会有“连携得分”，随着次数增加依次为2、3、4倍，最高4倍。以每个连续的周期内都消去4个可消形为例，得分依次为：640、1280、1920、2560，按此计算，最高倍数为16倍。

《音乐方块》中只有附加得分，没有连携得分。挑战模式最高分数上限：999999。以每周期都达到附加得分计算，设总共消去数为Y，每次下落都得到最佳高度的下落分数11分，计算公式为40×40y=999999−11y，消去数为5847，以2005年个人的最好成绩70分钟计算，需要每秒钟消去1.4块。

《音乐方块 II》中16倍的最高分数成为必须追求的分数，“可持续发展战略”是挑战模式中的硬道理，但是因为《音乐方块 II》取消了最高分的限制，于是我们追求分数的挑战目标自然而然转到了另外一个领域——消去数。

巧 窍门　We are SPECIAL.

游戏中带有宝石标记的特殊方块被摆进可消形后，与之相连的全部同色方块都会高亮，时间线扫过后都会消去。但是要知道，在时间挑战模式中，所有的方块都是花费了下落速度摆在版面内的，都要物尽所用。Every little counts！

在60秒挑战中，暂时不好应付的交错方块可以丢到板边。

最后一个周期，扫描线扫过中间部位后，还可以在最右侧堆两块多赚几分。

禅 耐心　Endure!

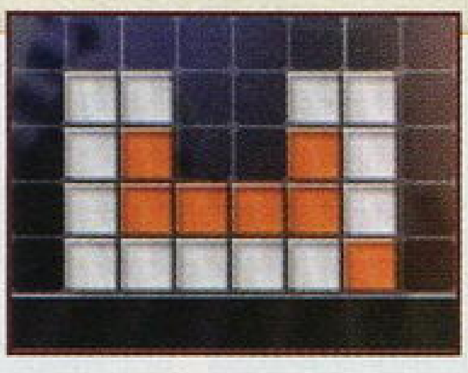
历时数小时的普通挑战模式自然是对一个玩家耐久力的考验，当然你可以待机、再开，但是想保持最佳的状态，最好还是一气呵成。而60秒挑战模式实际上更是耐力的挑战，正因为所需时间短，每次都心有不甘，“失败，再开”显得那么自然。

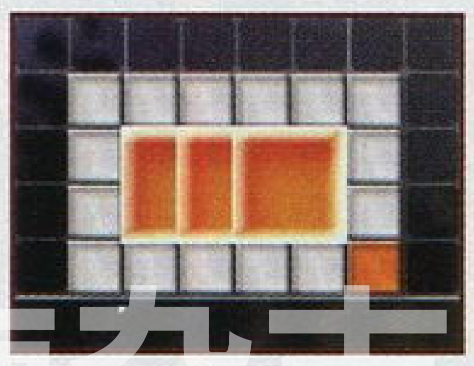
想“玩好”任何游戏，不花些时间肯定是不行的，耐力，是我们最后的筹码，也是最先拥有的王牌。如何耐得住“寂寞”？当然是寻找游戏中的快乐。“玩好”一款游戏也正是要体会游戏中更多的乐趣，即使是极限挑战，也绝不是单纯的折磨，就像研究棋局，思考、实践的整个过程中蕴含着游戏的真谛。

60秒消去数时间挑战模式

时间挑战模式扫描线周期时间为4秒，60秒拥有12个周期。选择60秒时间挑战是因为限制时间短，考验玩家初始的爆发力（第1周期内）；中期的组织创造能力（第2到第10周期内）；末期的玉石俱焚力（11到12周期）。按我自己的最好成绩150块计算，每周期要消去12块，一秒钟3块。因为第一周期内版面空白，消去数会很少，因此实际的要求将更加苛刻。以下为基本的技巧：

1. 下落，讲究速度和准确性，要一直按方向键下加快速度，尽量在中间部位落下，省去左右移动的时间。
2. 旋转，从一开始玩就训练顺、逆时针两方向旋转方块，灵活运用可以节省空中停留时间，并且尽量在高速下落的零点几秒时间内旋转方块。
3. 战略，因为只有两种颜色的方块，并且目标是创建最大可能的同色可消形，因此在一个周期内，首先要盯准一种颜色的方块（例如黄色），将底层中部铺满，上方露出黄色；之后铺第二层，黄色靠下与之前露出的相结合；黄色全部消去后，最上和最下方白色汇合再次形成可消形。
4. 6种方块各自的应对之数都要了然于心，各种基础的消去方式在普通游戏模式中多尝试，熟记后手指机械动作，大脑达到机械思考。





▲最简单的战略示意图。

下回分解～



读了本期的“游戏道馆”，不知道各位看官是否满意呢？在下期的栏目中，小九打算和大家聊聊2D格斗游戏的对战心得。如果你对栏目本身有什么建议或者想参与小编们的讨论与交流，欢迎来信或者发电子邮件与我们进行交流哦！（E-mail：ucg@ucg.com.cn）

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



和声之美

文 雷电　协力 Dopeman　美编 anubis

《吉他英雄》VS.《摇滚乐队》

从日系音乐游戏发展而来的美式音乐游戏已经产生了巨大的变化，虽然起步较晚，但是成熟的商业运作模式和偏向欧美人更热衷的摇滚乐的选曲，使得亚洲的玩家很难一睹这些优秀作品的真面目，对于以模拟乐器演奏为主题的家用机音乐游戏，它们是如何一路走来并在这较短的时间内得到如此广泛的忠实FANS？《吉他英雄》和《摇滚乐队》这两个名字响当当的系列之间，除了显而易见的针锋相对之外，还有什么其他的联系呢？下面就让我们一起看看美式音乐游戏的历程吧！



音乐爱好者的殊途同归

摇滚乐虽然从来都不是受众最广的音乐类型，但它肯定是最特立独行的风格，其曾经的黄金年代中留给了众多人及其美妙的回忆。现今的流行音乐领域，在节奏布鲁斯（R&B）、说唱（Hip-Hop）和各种年轻人喜爱的轻流行乐（Teen Pop）的夹击下，摇滚乐已经越来越明显地露出疲态，新的独立乐团很难脱颖而出，销量惨淡，老牌乐队和经典专辑当然也不会一直畅销，于是，对于年轻如九零后的人们很难听到那些在七、八十年代盛行的激昂旋律，也许这本身就是他们自己的选择结果，而在回忆中停留着美好回忆的音乐爱好者也只能一人一遍遍地听着老旧的唱片，这是因为他们没的选择。

如今，在年轻人喜爱的游戏领域中，似乎带回了一丝希望，《吉他英雄》和《摇滚乐队》，直白的名字赫然显露出其核心的内容——ROCK。七、八十年代的经典再次传进广大音乐爱好者的耳朵里，对于年轻人，里面或许有他们不了解的激情；对于曾经年轻的人，里面有摇滚的纯粹热情。欧美的玩家疯狂了，他们再次找到了让他们激动的乐队，硬摇滚乐队的长发、牛仔裤和皮靴重新回到霓虹闪烁的舞台上，40岁的男子找到了18岁的音乐同好，他们一起在电视前摆动身体，过着“摇滚明星”的瘾。

其实无论如何，说一两款游戏能对摇滚乐这磐石起到什么推波助澜的作用有些扯淡，但这是一种双赢的策略。《吉他英雄　史密斯飞船》刚刚发售的几个星期，史密斯飞船乐队的专辑销量上升了40%，《吉他英雄　金属制品》发售时也是同样的效果。当然，史密斯飞船用不着一款游戏为他们树立旗牌，他们有属于他们的年代和死忠，但是通过游戏，他们有了新的FANS，虽然不能说是凤凰涅磐，但也可以称得上另一种方式的重生。

90 后的荷尔蒙

单看欧美的情况，十几岁的高校学生都是在说唱和 R&B 音乐的熏陶下长大的，而这种情况也有些许改观。在洛杉矶的罗斯福高校内，总是传出重金属范的喝彩声。光线暗淡的大厅内正在进行“吉他英雄对决赛”（Guitar Hero Face-Off），聚光灯打在台上的竞赛选手身上，观众们充满激情地在每首歌中欢呼、尖叫。

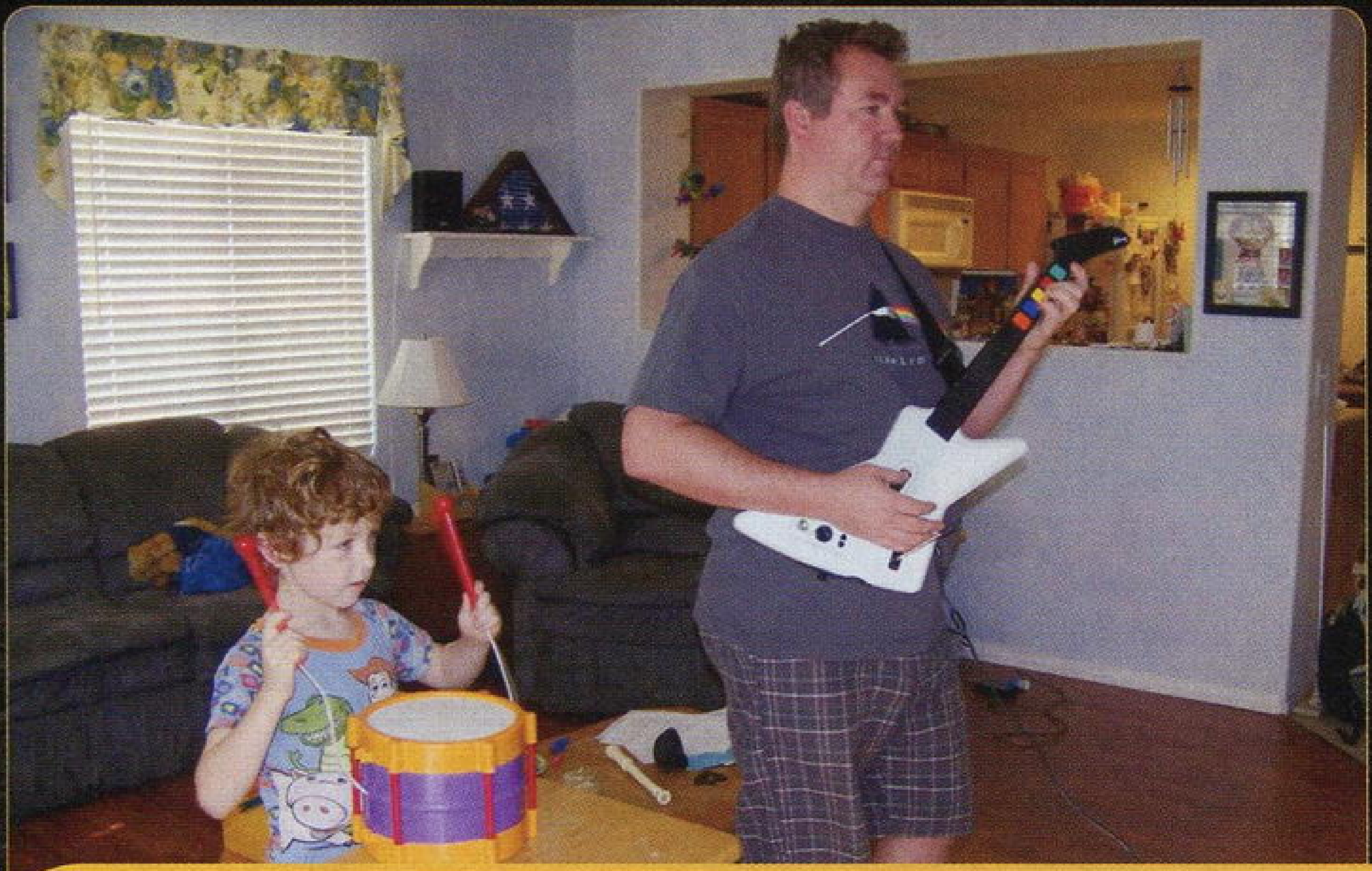
诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

小知识：普遍认为摇滚乐（Rock 'n' Roll）于十九世纪四十年代末到五十年代初起源于美国，是通俗音乐（Popular Music）的一个分支，滋生于布鲁斯、R&B、乡村、民谣、圣曲和爵士乐。需要注意的是，通俗音乐与流行音乐（Pop Music）稍有不同，后者是更具体的子分类，流行音乐比摇滚乐“轻”。

老爸和儿子的 Rock 'n' Roll

金属制品乐队（Metallica）的鼓手 Lars Ulrich 说：“我喜爱黑色安息日和深紫（两个乐队），我 10 岁的儿子也喜欢他们！”

Lars 经常用大功率音箱让自己的家中环绕着老摇滚乐队的经典旋律，他也不反对自己的儿子喜欢玩电子游戏，但是当这两者产生交集，那感觉总是很奇妙。Lars 的儿子 Myles 喜欢玩那两款游戏，它们在小男孩身上产生了反作用，让他爱上了老摇滚乐。“将一代人的精神财富与自己的下一代分享，是一件美妙的事情，”这个受人敬仰的职业鼓手说，“我的儿子在他小的时候也喜欢那些陪伴我长大的乐队。”



发展之路



音乐游戏其实可以细分为一些子分类，但绝大多数都脱离不开对节奏、旋律的掌握和记忆力考验上。

1978 年纽约 Studio 54 发行的《西蒙（Simon）》是最早的电子音乐游戏，它属于音乐记忆类型。用到的设备就是如图的一个圆形控制器，上面四种颜色的按钮分别可以发出不同的声调，玩家可以按照系统给出的既定节奏和顺序来挑战游戏，也可以由一个玩家出题，以自己的顺序和节奏来按动按键发出音效，由下一位玩家重复，重复完毕可以加上自己的一个音，依次传递，直到有玩家出现错误。这种考察短时间记忆的游戏可以算是现今音乐游戏的原型了。而这种玩法是不是让你想到了《太空频道 5》？听着音乐的节奏记下对方的动作，之后在下一个小节按顺序、节奏重复。但是在如今，这已经算是另类风味的音乐游戏了，其他风格独特的音乐游戏还有松浦雅也的名作《啪啦啪啦啪》、《Vib-Ribbon》。

除此之外，就是大家熟悉的节奏型音乐游戏了，它在日本拥有很高的人气。Konami 作为音乐游戏的先锋，推出的“BEMANI”系列从街机到家用机全面开花，包括《GuitarFreaks》、《Drummania》、《Beatmania》、《Pop'n Music》、《DDR》等所有 Konami 音乐游戏在内的作品都是音乐游戏的代表；Namco 的“《太鼓达人》系列”，拥有很浓郁的和风；当然也不能忘记街机厅各式各样的打鼓机……而在进入千禧年之前，大洋的彼端，真正在做音乐游戏的厂商大概只有 Hamonix 一家。

注：和声，两个以上不同的音按一定的法则同时发声而构成的音响组合。和声有明显的浓、淡、厚、薄的色彩作用；还有构成分句，分乐段和终止乐曲的作用。

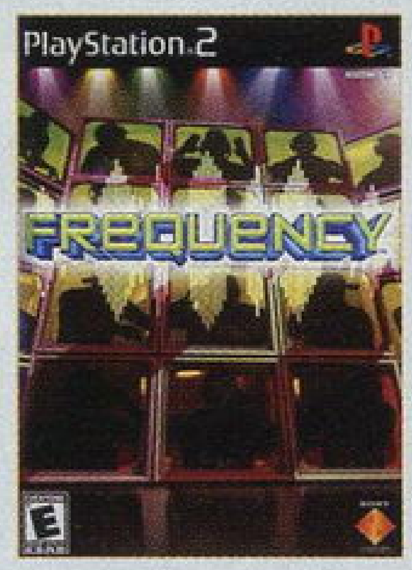
和声之初——《频率》、《振幅》

HARMONIX

Harmonix 全称 Harmonix Music Systems，它名字的词源应该是 Harmony（和声），它制作的游戏几乎都与音乐相关。

Harmonix 于 1995 年由 Alex Rigopulos（后称阿莱克斯）和 Eran Egozy 一起建立。阿莱克斯用了 7 年时间在麻省理工学习电脑科学和音乐创作两个专业，他坦言演奏音乐是自己生命中最大的乐趣来源，而这几乎也是所有人在生活过程中都会或多或少想要经历的一种体验。但是通过传统的方法，想要演奏好一种乐器实在不是一件容易的事情，而且，也并不是所有人都有条件去学习，而公司最初的目的就是为了由于各种原因而无法学会传统乐器的人提供演奏音乐的亲身体验。最初，目标并不是电子游戏，他们尝试为对象人群提供简单但是精彩的音乐互动环节、自由创造音乐的经历。作为游戏制作商，Harmonix 的第一款游戏是以 PC CD-ROM 为载体发行的《斧经典摇滚的泰坦巨人（The Axe：Titans of Classic Rock）》，它通过 PC 的特制手柄为玩家提供了演奏乐器的游戏体验。这之后 Harmonix 还为迪斯尼主题公园制作了一款摄像头游戏，通过感应玩家身体的动作触发一系列的音乐。

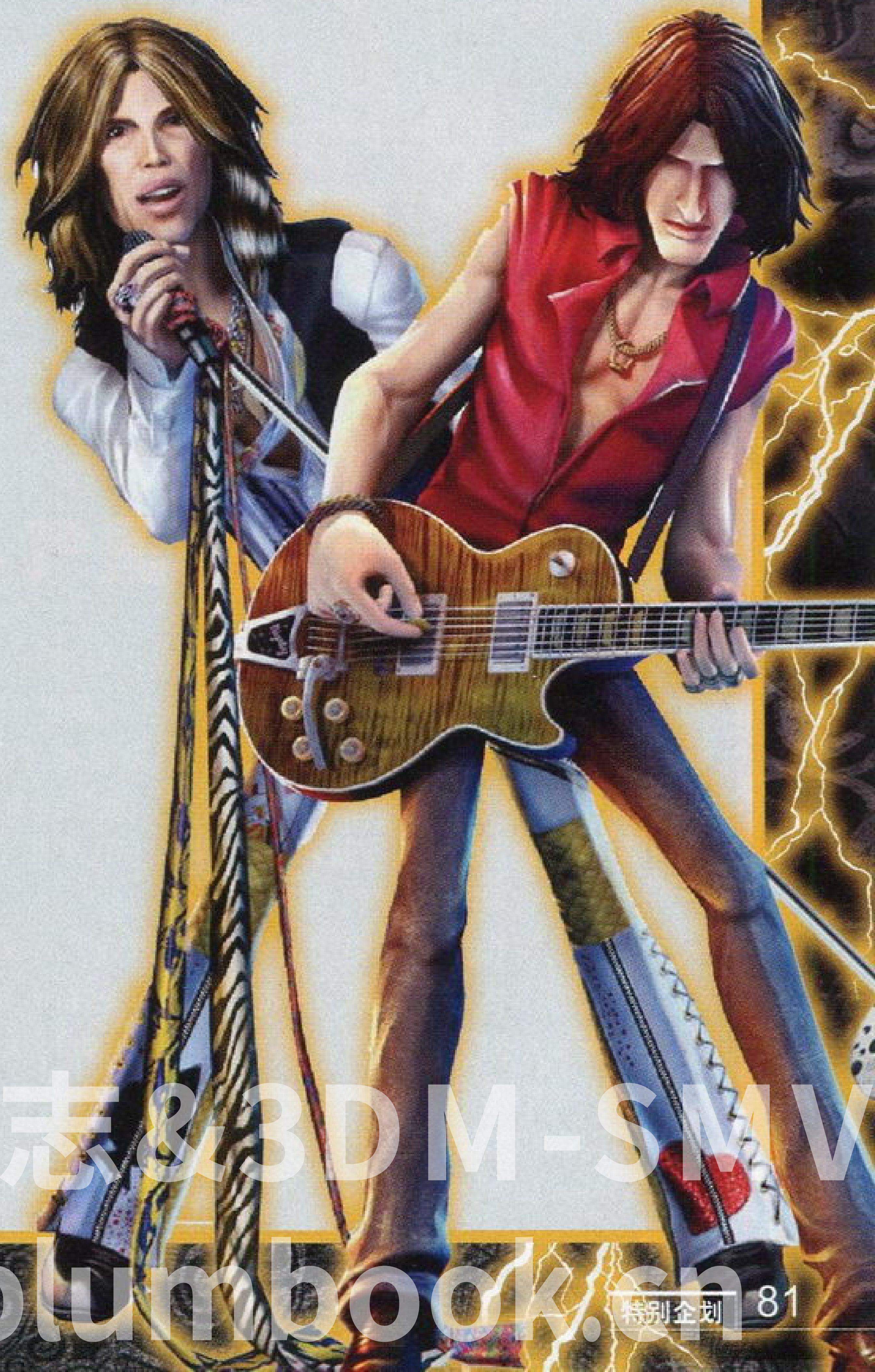
1997 年，当音乐游戏似乎一夜间风靡整个日本的那个年头，Harmonix 从 Konami 的“BEMANI”系列作品中获得了相当多的启发，节奏、旋律、周边、选曲，那是当代音乐游戏的原型，并开发了属于自己的音乐游戏——《频率（FreQuency）》（2001 年）和《振幅（Amplitude）》（2003 年），加上 2009 年 6 月份发售的《摇滚乐队 不插电》，这三款作品的核心系统相同。以系统较为成熟的《振幅》为例，其最出彩的地方就是把音乐本身的音轨全部分开，游戏过程中一共有 6 条音轨，同一时间只有三种音符，刚开始时没有任何音乐，只有当玩家开始演奏才会有声音，只要顺利完成音轨划分出的几个小节组成的小段落，该音轨就会自动演奏一段时间，让所有音轨都自动演奏，从而让整首歌完整地进行起来的感觉非常有成就感，就好像真的是自己演奏的一样，同时游戏科幻色彩浓郁的抽象画面配合音乐释放情感，为玩家提供了独特的游戏感受。











小知识：摇滚乐的子类别很多，都是随着时间推进逐渐演化，并从主流摇滚中分离出来的，代表的子类型有：软摇、华丽摇滚、重金属、重核、前卫摇滚、朋克、新浪潮、硬核朋克、独立摇滚、油渍摇滚、英式、哥特等等……

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

探索

这两款作品让游戏界认识到了这个小组，虽然拥有足够的灵性，游戏也受到媒体的一致赞扬，但是针对欧美市场制作的两款小型作品很难真正打开市场。

支持 Harmonix 制作音乐游戏的正是 SCE 当时的产品研发部门副总裁吉田修平。当《频率》未能达到预期的商业成功时，吉田修平说："好吧，我们想不通为什么这么优秀的游戏却卖不好。让我们再试一次！但是这次要尝试一些变化，并让它更容易在市场上获得成功。"他们发现《频率》的整体印象有些消沉，几乎全是电子风格的选曲和后现代风格的画面很容易让人产生些许忧郁情绪，他们需要更开放，于是在《振幅》中收录了更多主流音乐家的音乐，适当减少了鲜为人知的地下音乐人的作品。当 David Bowie、Pink、Garbage、Slipknot、Blink-182、Weezer、Papa Roach 等等响当当的名字出现在游戏中时，加上其独特的游戏方式，游戏拥有了一定数量的忠实 FANS，但是这并没有让它成为市场的宠儿。原因在哪里？是仍旧过于抽象的画面？较难上手的系统？还是宣传力度不够？Harmonix 也在思考。

在完成这两部叫好不叫座的作品之后，阿莱克斯在一次访谈中谈到他们目前最大的挑战时，他说不是"如何制作一款音乐游戏"，而是"如何为这款音乐游戏找到市场"。当时音乐游戏在日本已经取得了相当大的成功，阿莱克斯带领的 Harmonix 和他们的发行公司也相信音乐游戏也终将在美国发扬光大，只是还没有发生而已。要想取得成功，需要有准确的市场定位和符合欧美玩家的胃口的音乐。但是要想无中生有，在未知的领域开拓出一条光明大道，要付出的努力和承担的风险是相当巨大的。


■Alex Rigopulos沉醉于《摇滚乐队》之中

2004 年，Harmonix 还为 SCE 开发了一款专门针对 EyeToy 的游戏《EyeToy：AntiGrav》，但这并非与音乐相关的游戏，而是一款通过摄像头感应玩家的身体动作控制滑板前行的未来体育运动游戏，由此可见 Harmonix 确实经历着其最艰难的时期。

扭转——《卡拉 OK 革命》

谈到最初与 Konami 合作的原因，阿莱克斯坦言是因为 Konami 是日本音乐游戏领域的龙头老大，而 Harmonix 则是真心想要开发一款能在美国走红的音乐游戏。当时 Harmonix 将"以卡拉 OK 为核心开发一款游戏"的意向与 Konami 交换意见，他们希望听一下前辈的指点。在将吉他、鼓、DJ 都融入到了游戏中之后，Konami 也正有向"歌唱"进军的打算，不谋而合。阿莱克斯说："我们很快便确定了发行和开发的合作关系。开发——这是我们的强项！"于是 2004 年 2 月市场上便有了《卡拉 OK 革命（Karaoke Revolution）》。



"《卡拉 OK 革命》系列"一共推出了 8 部作品，这是一款绝对大众化的作品，里面都是主流歌曲，因为你可以让玩家照着音符通过简单的按键进行节奏按键音乐游戏，却不能让一个玩家通过看着屏幕上的音符指示唱出歌来，因为声音是人的嗓子发出的，伴奏是乐器发出的，你可以在乐器上做手脚让他们变得简单，声音却不能。于是你在《卡拉 OK 革命》中看到小甜甜布莱尼、艾薇儿、猫王、麦当娜、迈克尔・杰克逊、惠特尼・休斯顿、席琳・迪翁、Sheryl Crow、Rolling Stone、Queen、Dixie Chicks、Christina Aguilera、James Blunt……好吧，在系列收录的几百首歌曲中肯定有你不会唱的歌，但是如果你是一个英语国家的人，那这里面必然有一大半都是耳熟能详的歌。

阿莱克斯

"我们面临的最大问题是如何在最小的预算下制作出可以打开欧美音乐游戏市场。我们退了一步思考，'什么样的游戏才有广泛的受众'，其主流意识的表现足够吸引那些甚至不认为自己是'玩家'的人拿起手柄尝试一下？我们如何扭转局势，将音乐游戏放在台面上，和其他主流游戏类型摆在一起，改变人们对音乐游戏的认识？"

正因为是唱歌，只要选曲 OK 了，那谁还不会哼上两句呢？游戏的玩法简单到任何人拿起麦克风都可以直接开始，你不用管屏幕下方的判定线条，你只要听着音乐看着歌词，张开你的嘴，扯开你的喉咙就行了。卡拉 OK！谁不会？

当《卡拉 OK 革命》一部部推出之后，选曲和游戏方式更是审时度势转移到美国最火的《美国偶像（American Idol）》上来，评委、主持人也出现在游戏中，尖锐的抨击者 Simon Cowell、和蔼的老好人 Paula Abdul 和憨厚的音乐人 Randy Jackson，以及活跃的主持人 Ryan Seacrest 的形象和声音都被搬到游戏中，美国收视率最高的节目可不是闹着玩的，你看没看？投票没投票？谁不想过一把"美国偶像"的瘾？买《卡拉 OK 革命》吧！

当然《美国偶像》是后话，因为在这之前，当 Harmonix 找到"主流"这条溪路之后，他们找到了自己真正的光明大道。

这需要极大的勇气，但这是未来

在《卡拉 OK 革命》制作完成之后的一次采访中，当阿莱克斯被问及是否想将"BEMANI"作品中的各种精彩外设引入到他们的游戏中时，他如是回答：

"这……很难说。我们暂时还没有相关的打算。要知道，日本的音乐游戏，诸如 Konami 的那些强大的音乐游戏，他们是基于街机的，当你在购入街机的时候已经花了 5000 美元，你就不在乎多花上几十美元弄一把吉他控制器与之相配合了。因为一旦你购入街机，你就要玩到'死'啦，外设太值了。但是我们的平台是家用机，也许我们很容易卖出 50W 套游戏，但是要想卖出 50W 套周边那可是不敢随便想象的事情。要知道，一款游戏要 50 美元，还要玩家花额外的 50 美元购买一款只能玩一个游戏的周边，除非是极忠实的 FANS，我想，像这么做的人太少了。这需要太大的勇气和信心……当然麦克风的成本就低多了，而且还能用在其他地方。我们现在和索尼正在商讨一个新的计划，但是我们有非常严格的 NDA（Non-Disclosure Agreement，保密协议），所以还不能讨论这些。"


▲Konami风靡日本的"BEMANI"系列作品的街机早在1998年就已经上市，然而这种形式是否能使用家用机平台呢？

小知识：一个标准的摇滚乐队的基本组成为：主唱、吉他手、贝斯手、鼓手。主唱通常兼任节奏吉他手，也有很多其他乐器演奏者做主唱的乐队；吉他手分为主音吉他手和节奏吉他手。键盘手也是大多数摇滚乐队不可或缺的组成成员。摇滚乐与流行音乐的最大区别除了其独特的风格外，最大的特色就是他们的音乐是由乐队成员自己创作的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

吉他英雄

名词解释

谱面：游戏画面正中的长条就是谱面（Chart），谱面上的横线代表小节分割，是帮助玩家看清节奏与谱面对应关系的要素。

音符：谱面上的圆形标记为音符（Note），当音符与下方横排按钮重合的瞬间，需要完成对应音符的操作，否则算作失误（Miss）。

琴品：在琴颈上由品丝（吉他指板上的横向金属细条）分割成一块块的横条区域称为琴品，吉他控制器中琴颈上的5个按键（Fret）就代表了琴品，通过按“琴品键”模拟真实演奏中按弦的动作。

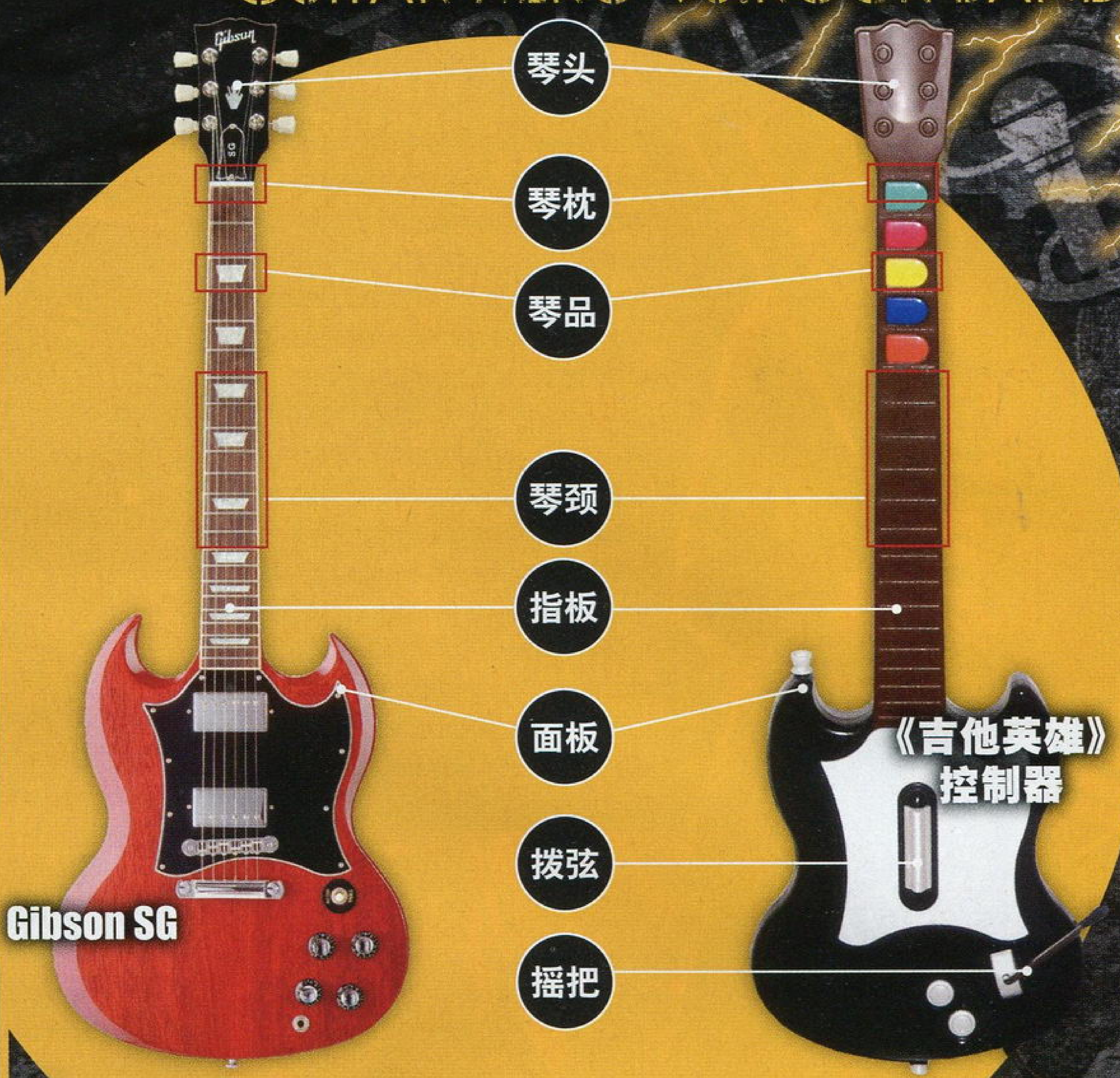
拨弦：操作吉他控制器时，通过拨动拨弦横条（Strum Bar）模拟真实演奏中拨弦的动作。

吉他的发音原理

吉他弦的震动发出声音，并通过共鸣箱放大后传入人耳。除去吉他本身的质地和调试因素，音高是由吉他弦振动的频率决定的，越靠近面板按住琴弦，手指将琴弦压在品丝上，振动的弦的长度就越短，声音也就越高；音量是由吉他弦振动的振幅决定的，拨弦的力度越大声音越大（游戏中并不能因用力拨而使声音变大）。

演奏方法

演奏时，右手为惯用手的演奏者左手持琴颈，拇指顶住琴颈背面，另外四指伸展开在琴品间按动6根琴弦，让琴弦紧紧压在紧邻的一个品丝上，这样就改变了琴弦可振动部分的长度，右手在面板前方拨弦，可用手指、拨片（又称弹片，Picks）拨弦或者特殊的金属圆管进行滑奏（Slider Guitar）。



高级演奏技巧

滑音：Slide，右手拨弦后，左手不离开琴弦，而是在同一根琴弦上不同的琴品间滑动，从而改变音高，产生流畅的滑音效果。

锤击音：Hammer-On，左手一只手指按住较靠上方的琴品，右手波动琴弦发出该品对应的声音，第一只手指不要离开琴弦，用另外的手指锤击同一根琴弦上更靠下的琴品，发出更高的音。

勾弦：Pull-Off，与锤击音刚好相反，两只手指分别按在一根弦上下位置不同的琴品上，右手拨弦后靠上的手指离开琴弦发出更低的音。

颤音：颤音摇把（Whammy Bar、Tremolo Arm或Tremolo Bar），电吉他特有的部分，摇把与弦桥相连，通过上下摇动摇把可以微微改变琴弦的振动长度改变音高，发出颤音。



▲曾经的枪炮与玫瑰乐队主音吉他手Slash的吉他演奏风格让人疯狂

《吉他英雄》的制作

也许是高人指点迷津，也许是Harmonix终于找到了自己的声部，也许两者都有，他们终于成为了举世瞩目的“英雄”。我们不知道阿莱克斯在“对搭载外设没信心”的时候《吉他英雄》的议案是否已经提上日程，但是我们知道，在一年后他们成功了。

当时，发行商RedOctane本是为《劲舞革命》家用机版制作跳舞毯周边的厂商，公司的总裁想要将《GuitarFreaks》引进到北美并通过制作吉他控制器获得商业上的利益，但是被Konami拒绝了，理由是：“这提议有些古怪。”于是他们找到了Harmonix，并开始一起自主研发《吉他英雄》。当他们深入到控制器和游戏的开发过程中时，他们发现其中蕴含着巨大的魔力，表现在三个方面：

1. 音符的判定模式。
2. 颤音摇把的使用。
3. StarPower的使用进一步提高了游戏的深度。

起初，Harmonix使用Konami已经上市的对应《GuitarFreaks》的吉他控制器作为开发游戏的模型，当RedOctane制造出属于他们自己的吉他原型并拿到议会厅商讨的时候，他们发现了一些问题。最初控制器的琴品键有力阶感应，但是他们马上发现这会让游戏的过程变得相当复杂。控制器的颤音摇把起初也并非为颤音而生，而只是单纯用来发动StarPower的按键，但是经过长时间的的讨论和研发，终于可以通过摇动摇把实现音符的颤动效果了，这大大提高了游戏的乐趣。

Harmonix在制作每一首歌的音轨时都要花费一整天以上设计谱面上的音符，最终的目的是“让‘玩家’感



话梅杂志&3DM-SMV

技巧篇之吉他技巧：简单难度对应三个按键，中等对应四个，玩家均可在不滑动左手的情况下完成演奏，适合初学者。按住琴品键是不会产生判定的，先按住对应的弦，音符到达底线时拨弦是最基本的技巧。在困难和专家模式中，琴品键扩展为5个，需要玩家模拟真琴演奏中的跨品和换把位技巧。

www.plumbook.cn



受到‘自己’是一个天才音乐家”。设定好最复杂的谱面之后，通过软件中已定的运算法则改变谱面上音符的密度以变更难易度，并由一个专门的小组负责人工协助平衡谱面的精确难度，这款控制谱面的软件让 Harmonix 更轻松地将谱面重新生成，让每首歌拥有不同的难度，并且让每个难度的谱面都有一定的游戏乐趣。

选曲也是一项极其复杂的工作，小组最初也不知道到底什么样的曲目表才适合欧美的广大玩家，他们先将曲目总数定于三十到四十之间，在确定游戏的曲风为硬摇滚（Hard Rock）之后，列出了一个一百多条的备选曲目列表，因为经费问题，他们无法任意获得歌曲的授权，于是艰难的选择摆在他们面前，另外一种无形的精神上的责任让这些本身就是音乐爱好





■专业的录音室

者的制作人对他们即将着手改编的经典老歌抱有一种复杂的心情，要合理选择搭配几十年前的经典曲目让新的听众满意，而且还要满足游戏难度的平衡性。经过长时间的考量，终于在最后阶段前定下了曲目，其中包括了六十年代直到现代的 47 首歌曲，其中 30 首主要歌曲被列在主列表（Main Setlist）中，它们都是著名的歌曲，因为放弃使用权利金太高的原版的音轨，而只是获得权利金较少的翻唱、录制权，很多制作组成员都是乐队出身，他们也认识不少乐队朋友，于是轰轰烈烈的室内翻唱活动便在 Harmonix 内部开始了，翻唱各个经典老牌乐队的歌曲一定也充满了乐趣，但是他们的责任感让他们紧绷神经。另外 17 首附加歌曲均是独立小乐队的原创歌曲，音轨自然也是原音了。这种双列表一直沿用至今。

游戏中运用原音的歌曲在游戏开始显示歌名时，乐队的注解为“as performed by”某某乐队，及由某某乐队演奏；非原音的翻唱歌曲注解为“as made famous by”，这样就很容易区分了。

注：原音音轨的英文为Mater Track，及通过音乐制作发行商和原乐队成员或经纪人获得歌曲原本分轨录制的样本，直接用在游戏制作上，这样游戏中分轨播放声音的问题便非常容易解决。
翻唱（Cover）顾名思义，就是找其他乐队演唱并录制只授予翻唱版权的歌曲。

《吉他英雄》的特色

游戏的画面使用了模拟真人的风格，因为从之前的《频率》和《振幅》中，Harmonix 吸取了足够的教训，大众玩家才不需要什么深奥伟大的抽象风格！人物的动作捕捉自然用到了《卡拉 OK 革命》的经验和方法。发动 StarPower 时则是电流效果，正好符合硬摇滚的激情。

2005 年 11 月 8 日，基于 PS2 平台开发的《吉他英雄》诞生了，它是一款专门针对美国人而制作的《GuitarFreaks》，而在各个方面，它都拥有更好的效果。游戏捆绑吉他控制器销售，售价为 69.99 美元，这个价格还是比较容易让人接受的，除了捆绑版之外，单独的游戏和控制器也分别销售，TAC 和 Nyko 也制作了第三方控制器。另外，游戏也是可以用 PS2 的手柄操作的，当然手感全无，另外无法自定义按键的设定让你根本无法体验到本作的乐趣。而售价并不高的同捆版成为了玩家最好的选择，同捆版中的吉他控制器外形像是一把缩小版的吉布森 SG（Gibson SG），这是十九世纪六十年代吉布森品牌中最流行的型号，玩家将在游戏中通过这把吉他进行游戏。

游戏发售后，玩家瞬间便体验到了游戏的乐趣，虽然游戏的内容和《GuitarFreaks》相似，操作方法也是按住“琴品（Fret）”键，拨动“弦（Strumbar）”，但是最大的不同便是琴品键从 3 个增加到 5 个，因为按弦的手指只有 4 个，换把位成为了游戏的特色，也是游戏的难点所在。

在了解了真实的吉他演奏方法之后，我们可以看出《吉他英雄》基本模拟了吉他演奏的所有手部动作，可以说它是只有 1 根弦、5 个品的吉他。而以上的高级演奏技巧在游戏中也都有各自的体现方法（滑音在最新作《世界巡演》中加入）。

锤击音和勾弦的演奏方式如实际中一样，只需拨一下琴弦，之后靠左手技巧变更按住的琴品，在游戏中，以音符的不同图标表现，音符顶端带有黑色圆圈的为需要拨弦的音符；不带黑色圆圈的为锤击音和勾弦演奏出的音符，无需拨弦。当然，不带黑色圆圈的也可以拨弦，不会出错。



《吉他英雄》受到了媒体和玩家的一致好评，在当时来看，惊为天人的选曲——虽然名曲都是 Cover，但是游戏本身不也是让玩家 Cover 么……优秀的外设——很多分析家说正是以吉布森吉他为原型制作的优秀控制器让游戏得以成功，在美国人看来，这是历史上最棒的节奏音乐游戏！对于喜欢摇滚乐的人，谁没有一个成为摇滚明星的梦想？拿起吉他，在《吉他英雄》的世界，这梦想可以轻易实现，虽然抱着一把玩具吉他做出疯狂的摇滚乐手的标准甩头动作可能有些诡异，但是玩游戏不就是涂个开心涂个爽快吗！把音量开到最大！让你的邻居将锅碗瓢盆扔到你家门上吧！It's ROCK TIME, Baby！

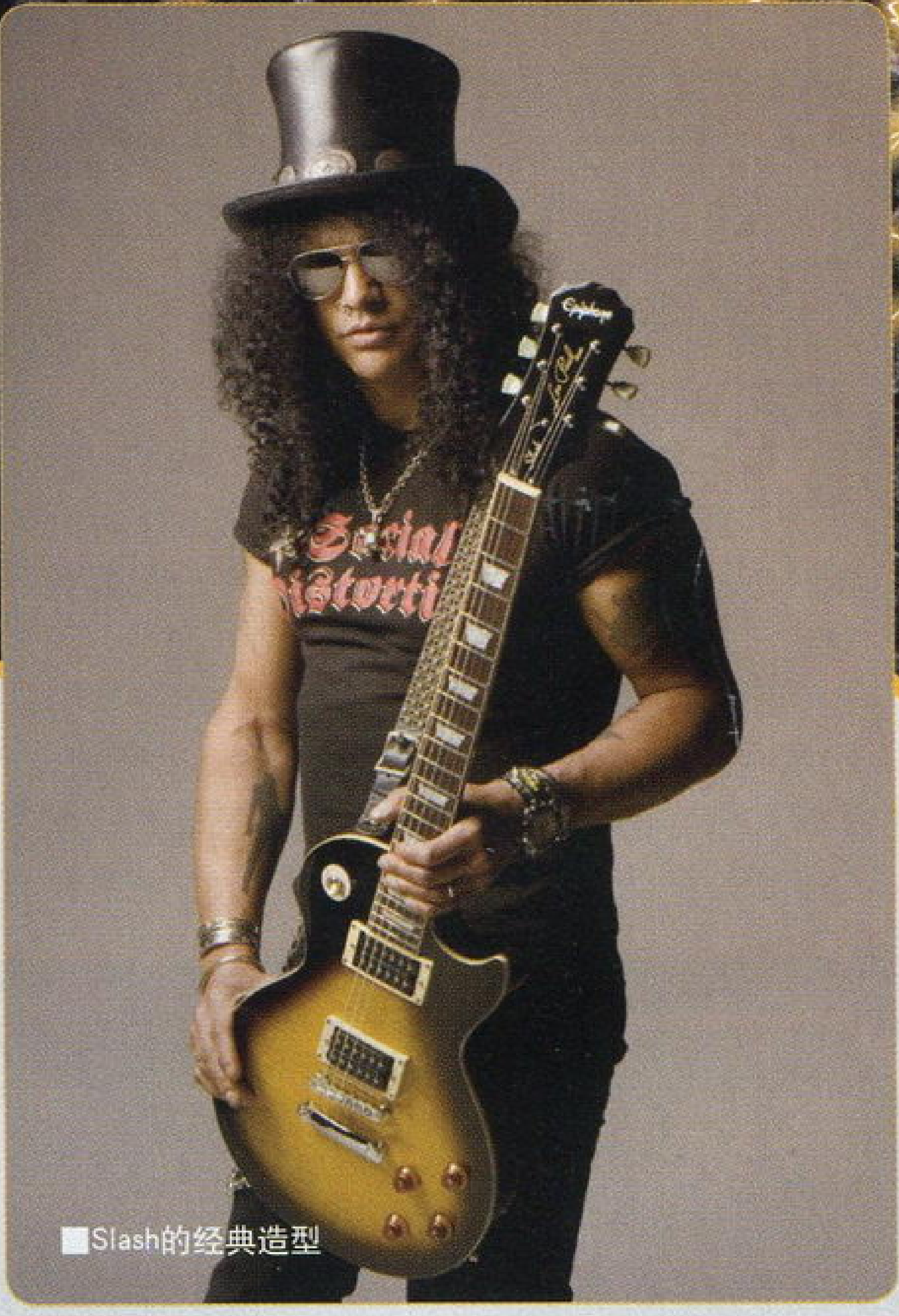
《吉他英雄》PS2 版一鼓作气卖出 200W 套，这让 Harmonix 重拾信心，第二作在距第一作差一天一年之际，也就是 2006 年 11 月 7 日顺利发行，游戏提供了 64 首可玩歌曲，其中主列表中包含 40 首，其中《Stop》、《Possum Kingdom》、《Dead!》和《John the Fisherman》这四首为原音。《吉他英雄 II》当年几乎与《战争机器》（11 月 9 日）同时发售，一个月后的销量统计为 80.5 万，只落后与 X360 主打作品一万套，单在北美就达到了 80 万套的销量，截止至 2006 年，该作的销售额达到两千万美元，自此，《吉他英雄》成为一个绝对的成功游戏系列。

话梅杂志&……-SMV
www.plumbook.cn

技巧篇之贝斯技巧：普通的贝斯为4根弦，吉他为6根弦（注意，不是指琴品键的个数），贝斯的琴弦较粗，覆盖音域的音高较低。游戏中的操作基本与吉他相通，贝斯不会出现吉他中常见的要同时按住两个按键拨动拨片的情况（同时按住多个琴品键模拟按下和弦的真实演奏技巧），但贝斯游戏中会出现空拨Strum Bar的情况。

Harmonix 的变迁

2006 年，Activision 以 1 亿美元收购 RedOctane，同年 9 月，MTV Networks 宣布收购 Harmonix 小组，收购金额为 1.75 亿美元，之后 Harmonix 根据之前的合约继续在 RedOctane 旗下完成了《吉他英雄 II》资料篇性质的作品《吉他英雄返场 摇滚 80 年代（Guitar Hero Encore：Rocks the 80s）》（2007 年 7 月 24 日），这也是依照 RedOctane 提出的希望系列分支出只包括“单独类型”曲目的扩展计划开发的作品，游戏的主列表只有 30 首曲目，没有附加歌曲，系统没有任何变化，得到了媒体很一般的评价，均纷纷表示此作只是 Harmonix 履行契约的交差之作。虽然销量不如原作的几百万，但是最终 94W 的成绩也对得起其资料片的本质。


Slash的经典造型

寻路前行——《吉他英雄III 摇滚传奇》

在此期间，RedOctane 和 Activision 就已经在寻找可以接替 Harmonix 的小组继续制作“《吉他英雄》系列”作品。Activision 旗下“《托尼·霍克》系列”的开发小组同时也是拥有 10 年游戏音乐录制经验的 Neversoft Entertaimnent 成为了最佳选择。为了对抗《摇滚乐队》的乐团模式，他们并没有直接盲目地跟风，而是将注意力更加专注地集中于如何将吉他的“演奏”乐趣提升到最高境界。制作小组的成员由音乐人、有制作音乐游戏经验的人和录制过 MIDI 音轨的人组成，游戏的谱面、程序、舞台表演效果全部都是有这个制作组完成。

最终的成品《吉他英雄 III 摇滚传奇》于 2007 年 10 月 28 日发售，包括 73 首可玩歌曲，主列表包括 42 首，6 首合作模式限定歌曲和 25 首附加歌曲，其中 54 首是原音。游戏的亮点之一是 Slash 代言性质的制作参与，以他为原型的卡通形象出现在游戏封面的正中，游戏中也可以使用他的 3D 模型当做玩家自己的替身，而角色的动作捕捉更是 Slash 亲自完成，使用 Slash 完成游戏中收录的枪花经典之作《Welcome to the Jungle》，那感觉可以说是无与伦比的激动。

不过游戏虽然受到的媒体评价都是积极的，但还是比之前的《吉他英雄》要低。以 Gibson Les Paul 为原型制作的新吉他控制器以其优秀的手感受到了好评。对于游戏本身极少的变化，媒体也给予了充分的谅解，“对于新接手系列作品的 Neversoft，尽量少地改变原作，进一步加强、巩固已有的优点，这是最稳妥的做法”。不管怎样，即使对于最苛刻的玩家，现在面对的是《吉他英雄》日后新主人的试水之作，他们没有砸了招牌，那就是应该庆幸的事情。实际上，《吉他英雄 III 摇滚传奇》获得了巨大的商业成功，截止到目前为止，PS2、X360 和 Wii 版的销量均超过 400 万套，PS3 版也接近 200 万套，捆绑吉他控制器的套装售价为 79.99 美元，它是世界上第一款销售额达到十亿美元的游戏！

乐队的组建——《摇滚乐队》

在制作《摇滚 80 年代》的同时，Harmonix 已经在他的新东家旗下着手制作一个全新的作品——《摇滚乐队》。它囊括了《吉他英雄》的吉他部分，《卡拉 OK 革命》的歌唱部分，以及全新的“鼓”和贝斯的综合性音乐游戏，玩家不再是孤单的吉他英雄，现在要扮演的是整个乐队！乐队成员间的配合是摇滚音乐最重要的精髓和乐趣之一，现在玩家们也能在家中或通过网络与队友一起进行演奏。

《摇滚乐队》的开发过程充满了艰辛，首先当然是公司的易主事件，Harmonix 无法继续开发自己一手经营起来的“《吉他英雄》系列”续作，这就像丢掉了自己的孩子一样悲伤。整个开发过程用了将近 20 个月，Harmonix 在前半段部分实际上还是 RedOctane 的伙伴，也就是说在离开之前，他们就已经在设想“乐队”这个形式了，如果一切的商业运作都没有发生变更，我们也许将看到完全不同的局面。

在《吉他英雄》的选曲过程中，他们可以选择一些并不是太出名的歌曲，原因和之前《卡拉 OK 革命》一样，因为玩家不需要事先了解，只要按着谱面弹下去就可以了，然而在《摇滚乐队》加入了乐队的主唱之后，他们就必须更加用心地选曲了。此外，Harmonix 还雇了一个专门的工作室为游戏中一半以上的歌曲配上了和声，就像现场演出时台下的观众会随声歌唱的情景相同，观众的欢呼声也更逼真。

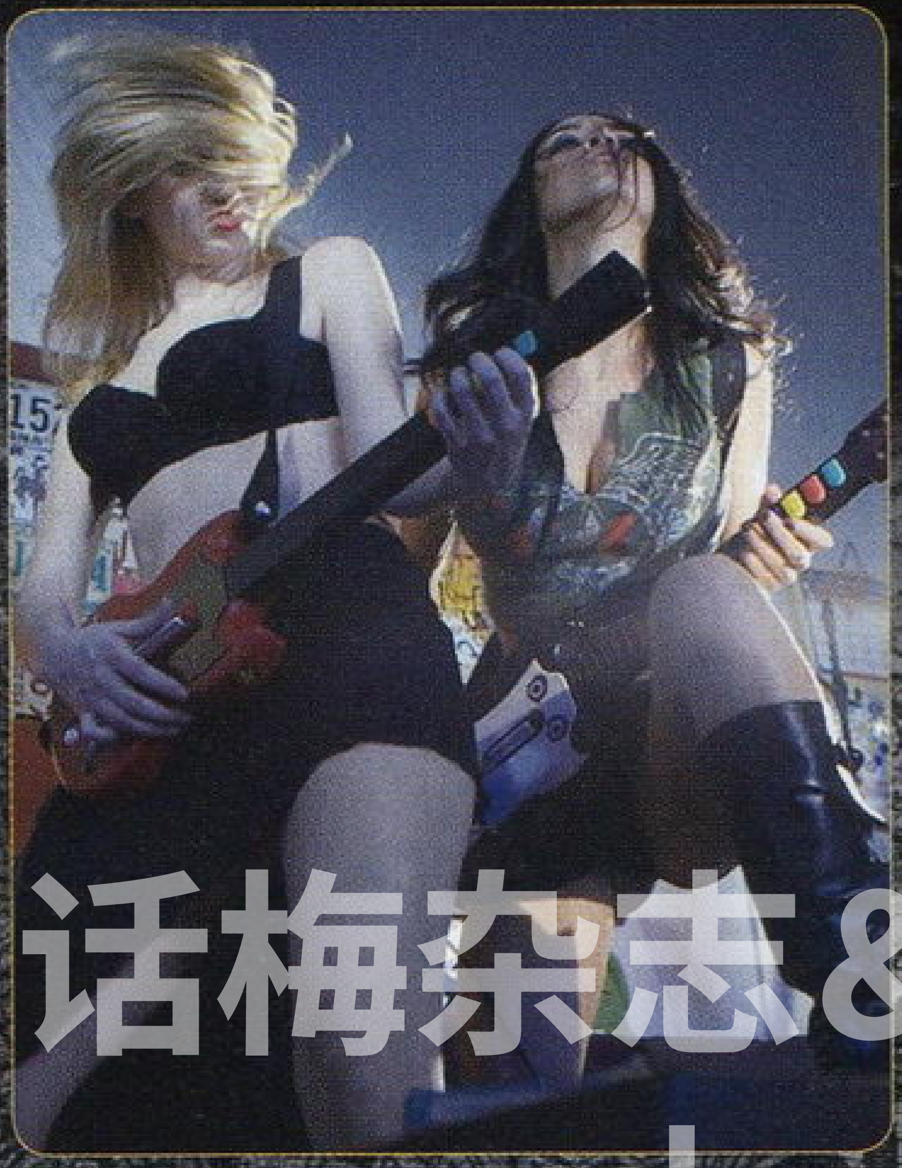
随着游戏开发的进行，为了让拥有全新尝试的本作拥有更好的品质，他们耐心地修改着每一个部分，这是相当庞大的工作量，为了能让游戏预期发售，在 MTV 的资助下，Harmonix 的成员数量增加到 130 人，这让他们不得不在 Beta 测试阶段搬了一次工作室所在地。

在研制 X360 版无线吉他控制器的时候，他们要为微软的无线信号组件的使用授权付出额外的资金，如果如此选择，那同捆版的 X360《摇滚乐队》将会比 PS3 版贵，无奈之下他们只有在 X360 的吉他屁股上接上了一根连接线。

游戏在 2007 年 4 月 1 日第一次公布，该年的 E3 上，《摇滚乐队》也大放异彩，成为媒体和玩家关注的焦点，他们的注意力都被这个热闹的游戏吸引了过去，在微软的发布会上，Harmonix 的成员还和当时仍旧是微软执行总裁彼得·摩尔一起演奏了 Hive 乐队的《Main Offender》，想必很多人还记得当时的情景，乐呵呵的彼得·摩尔在游戏时无意中错按了两次 X360 的导航键，让游戏暂停了两次，注意，是两次！我们不得不认为这样做有什么特殊的意图……告诉大家这是实机游戏？这是登陆了 X360 的精彩作品？总之，这个名人的略显“愚笨”的小失误造成的小插曲总是成为人们茶余饭后的谈资。

当时，游戏的宣传力度也是空前的，借助 MTV 的力量，各种音乐节目总是捎带脚带上一段软广告，电视上的乐队对决节目也络绎不绝，全世界范围的“Rock Band”巡演也大张旗鼓地展开。游戏最终于 2007 年 11 月 20 日发售。





话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

技巧篇之鼓手技巧：鼓手关键还是要训练脚手配合能力，对节奏感的要求较高，游戏中自带一些基本的鼓点训练课用于训练技巧和节奏感。在游戏中鼓点高密度的段落中错过节拍时切勿慌乱中乱打一气。新手如果觉得手脚配合有困难也可在顾不上低音鼓的时候只专注于手上的鼓点，待手上功夫熟练以后，再逐步加入脚上节拍。

控制器和使用方法

乐队同捆版直接附带麦克风、吉他、鼓和游戏光盘。

吉他原型为Fender Stratocaster，使用方法与之前的《吉他英雄》相同。

鼓分为红色的小军鼓（Snare Drum）、蓝色的手鼓（Tom-Tom）、黄色的踩镲（Hi-Hat）、绿色的吊镲（Crash Cymbal）和一个低音鼓踩踏板（Bass Drum Kick Pedal）。他们分别对应屏幕上相应颜色的音符，当音符与下方图标重合时用鼓槌敲击相应鼓面即可。实际上，游戏中模拟得最好的就是鼓，因为演奏方式就和真鼓没有区别。如果你可以在Hard难度玩转鼓控制器，那么你就完全可以在现实中敲真的鼓啦！

USB麦克风与《卡拉OK革命》的外设相似，歌曲的旋律部分，系统通过音调判断歌手唱声的完成度，在说唱部分，会对元音和词的节奏进行采样判断，在没有唱词的时候，谱面上如果显示圆形的NOTES，那么玩家就可以通过轻轻拍打麦克风发出手铃或小手鼓的声音，也可以喊叫或讲一些活跃气氛的话语，非常灵活。Overdrive可以让主唱进入自由发挥阶段（Freestyle），可以随意歌唱。



系统



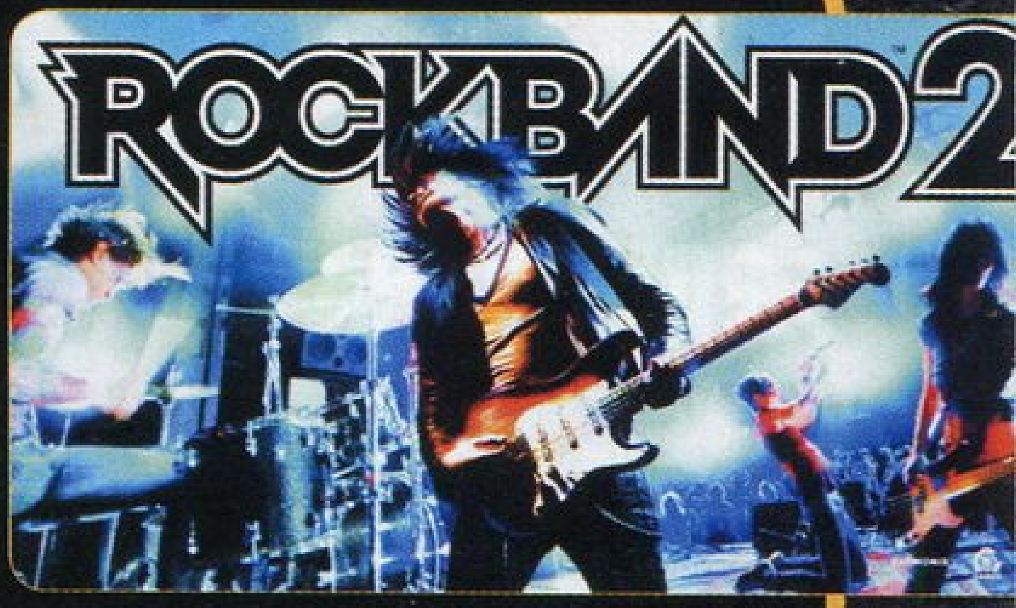
游戏的系统也因为全新的多人乐团组合模式在原有的音符判断、分数计算、失败条件等基本规则上做出了大胆的革新。游戏画面中，最上方是和《卡拉OK革命》一样的横条谱面，下方从左至右依次是贝斯、鼓、吉他，控制相应的控制器完成音符的演奏方法仍然依旧，相当于整个乐队的“生命值”的“乐队条（Band Meter）”显示在屏幕最左侧，四个成员的图标分别表现在竖条上，开始时均在最上方，当出现失误便会慢慢下降，当下降到最底部时便会暂时失去演奏的能力（Fail Out），这时绿色的乐队条就会开始慢慢下降，降到底整个乐团的演奏即将失败。顺利完成一段白色高亮的音符就可以积攒“Overdrive”气槽，气槽积攒一半以上便可以释放，除了可以增加得分的倍率外，Overdrive还有一个特殊的作用就是解救Fail Out的成员，让他们重新恢复演奏，最多只可以解救2次。

选曲

初代《摇滚乐队》游戏光盘中附带58首歌曲，主列表包含45首，13首附加歌曲为独立小乐队或不太知名的乐队，以及Harmonix的雇员组成的乐队。其中51首为原音。仍旧担任Harmonix CEO的阿莱克斯对他们的新作选曲的评价是：“涵盖了足够的广度，从金属到经典摇滚到南方地区的摇滚风格，以及这之间的一切音乐风格。”EMI、Sony BMG、Hollywood Records、Universal Music Enterprises、Warner五个音乐巨头统一将自己旗下的歌曲原音提供给Harmonix，这种广度和MTV这个东家肯定有着必然的联系。

延伸

2008年9月14日，X360平台《摇滚乐队2》率先登陆北美，时隔1个月之后的10月19日，PS3平台捆绑版《摇滚乐队2》也投入市场。新作的核心玩法没有变化，模式方面增加了“鼓训练模式”、“乐队竞赛模式”以及可以联网的“世界巡演模式”。比较重要的是改进了吉他和鼓控制器。吉他控制器在琴颈靠近面板端的5个较小的琴品键，用来模拟真实演奏中SOLO部分的高品位的手指点弹技巧，发动Overdrive的方法也增加了竖起吉他、按下“Select/Back”键、不使用鼓的时候低音鼓踩踏板三种方法；增加了在5种音效效果间切换的钮；更好用的Strum Bar、更安静的按键。



新作选曲方面根据玩家对前作的反应做出了改变，Harmonix通常从一个乐队那里一次性获得几首歌的授权，之后挑选一个最可能适合更多玩家的歌曲放在光盘中，之后其他的歌将收入下载列表中。

角色

之前的作品都是只能在已提供的几个人物中选择一个当做自己的替身，惟一能改变的就是花钱（当然是游戏中靠演出挣来的钱）给角色配上一些新的吉他，而《摇滚乐队》大幅改进了角色创建系统，顺应了欧美游戏玩家喜爱自定义角色的潮流，玩家可以从性别、体型、外貌、服饰、乐器、动作风格等详细的项目设定完全体现个人风格的角色。单从服饰一个方面来看，游戏提供的选择已经达到了琳琅满目的地步——朋克、金属、哥特、流行、混搭等等……各种造型任玩家随心所欲地搭配，这一切无疑大大提高了游戏的代入感。

下载内容

因为机种中包含网络环境优秀的X360和PS3，所以网络下载歌曲成为了《摇滚乐队》的重要组成部分，总共643首下载曲目的总量（仍旧孜孜不倦地每周更新中）可以在《摇滚乐队》和《摇滚乐队2》中使用，每首的单价一般为1.99美元/160微软点数（特殊的促销时段只有一半售价），还有各种可以得到小优惠的捆绑歌曲包，歌曲总共下载数量超过三千万。

世界巡演 VS 摇滚乐队

《吉他英雄 世界巡演》

为了对抗《摇滚乐队》，Activision和RedOctane注册了全新的商标，包括“Guitar Villain”、“Drum Villain”、“Keyboard Hero”、“Drum Hero”和“Band Hero”，它们最初都分别当做单独的项目开发，而最初以《吉他英雄Ⅳ》为标题开发的作品最终将其他部分整合在一起，并且为了将之与之前只有吉他一种乐器的《吉他英雄》有所区别，而去掉了排序的序号，加上更有乐队感的副标题“世界巡演”。游戏收录的86首歌曲全部是原唱！下载歌曲虽然更新不如《摇滚乐队2》频繁，但是也不乏经典歌曲，更令人惊喜的是，金属制品乐队（Metallica）的新专辑《Death Magnetic》更是CD和游戏下载同时放出，这对于摇滚乐爱好者来说是多么奇妙的享受！你可以在第一时间“演奏”世界上顶级的乐队的最新歌曲！

游戏的单人模式依旧优秀，但是看上去鼓和麦克风更像是为了应对《摇滚乐队》而增加的，在Neversoft尝试着将整个乐队组合起来的时候，《摇滚乐队》一代就已经做得更好了。四个成员的谱面构成和《摇滚乐队》相似，但是在游戏时会让玩家产生些许困扰，玩家很难分辨究竟是哪个成员要快挂

技巧篇之歌唱技巧：唱歌的技能和游戏水平关系不是非常大，关键还是要熟悉歌曲，最好的办法就是多听游戏中的歌曲，因为大部分情况不会判断歌词发音是否准确，所以只要注意音高即可。说唱部分则对音高没有要求，但要注意词的节奏和元音的发音。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

了，又因为 Star Power 是共用的，所以有时候很难掌握其积攒的情况，而游戏的谱面难度失去了上一作让人称赞的调整结果。

全新的吉他控制器加大了 25%，和真的吉他大小相近，并且增加了一个滑弦区——5 个琴品按键平坦地连在一起，只要轻轻触摸就可以达成判定，但是实际的判定效果并不是非常好，经过部分调查显示可能是做工问题。鼓控制器直接附带两个镲片部件和其易组装的特性广受好评，但是低音鼓踩踏板不如《摇滚乐队》的容易固定位置（后者下方也有金属衡梁）。



战果

2008 年 10 月 26 日，在北美 X360 版《摇滚乐队 2》发售一个月后，《吉他英雄 世界巡演》带着整套的乐器正面迎战，我们不难想象为何 X360 版《摇滚乐队 2》要提前发售了——占据先机。实际上，真正占据先机的仍旧是《吉他英雄》。因为无论如何，该系列已经拥有了一定的市场占有率，这就和主机的市场占有率相似，也就是玩家已经拥有了它的吉他控制器的前提下，谁会放弃使用一年前才购买的控制器再换一套设备呢？即使它们是通用的，你可以用《吉他英雄》的吉他玩《摇滚乐队》，但是除了特殊功能键无法通用外，玩起来的感觉也会很奇怪，况且《吉他英雄》本身的素质已经相当优秀，谁会想花 200 美元进行一次“不那么稳妥”的尝试呢？



在这个将近饱和的市场上，只有早起的鸟儿才有虫子吃，尽管《吉他英雄 世界巡演》的媒体评价不如《摇滚乐队 2》，但是本作的销量仍旧比几乎同期发售的《摇滚乐队 2》高一些。已经购买了“《吉他英雄》系列”周边的玩家没有转战场的充分理由。

游戏名	《吉他英雄》	《吉他英雄 II》	《吉他英雄III 摇滚传奇》	《吉他英雄 世界巡演》	《摇滚乐队》	《摇滚乐队2》
发售日	2005.11.8	2006.11.7	2007.10.28	2008.10.26	2007.11.20	2008.9.14
收录曲目	47	64 (4)	73 (54)	86(86)	58 (51)	84 (84)
PS2版销量	2.14	2.86	4.53	1.12	0.7	0.22
PS3版销量	–	–	1.87	1.19	0.83	0.58
Wii版销量	–	–	4.23	2.94	1.31	0.56
X360版销量	–	2.46	4.22	1.96	2.32	1.59

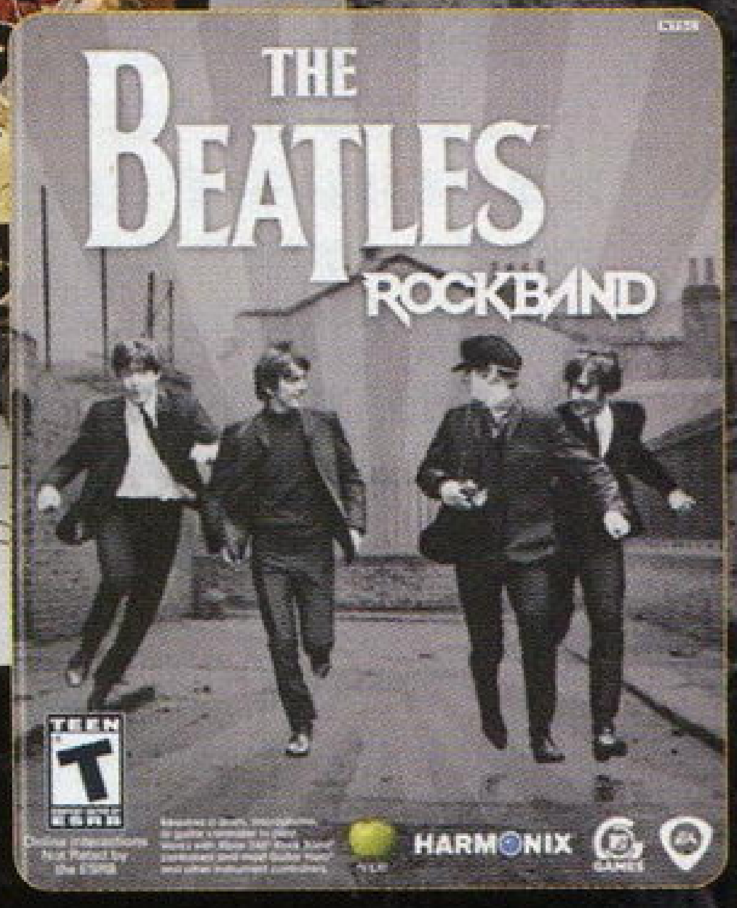
注：收录曲目中，括号内的为原唱（Master Track）数量；销量单位均为百万套。

周边选择

两个系列的游戏总共推出的周边也有不少了，玩家在周边购买的过程中不可避免地要面临一些让人头疼的选择问题，首先需要注意的是：《吉他英雄 世界巡演》之前的《吉他英雄》可以用手柄操作（Wii 除外），两个系列的之后作品都不再支持手柄。

两个系列的吉他是可以通用的，互换后会有一些增加表演效果的特殊功能无法使用。《摇滚乐队》比《世界巡演》少一个橙色的镲（黄色的鼓等于橙色的镲），所以只有后者的鼓是通用的，但是因为排列问题，使用效果并不怎么好。所以推荐用对应的周边玩对应的游戏。





另辟蹊径还是发展方向？

面对如今以乐队为主题的“英雄”与“乐队”，掌机总是会显得“场子太小，耍不开”。不过 NDS 版《吉他英雄 巡回演出》带着自己别出心裁的接在 GBA 插槽上的“小巧”的“捆绑（在手腕和主机上）”型周边控制器卖出了 287 万套，尽管实话实说，那玩意的手感……确实勒得手有点儿累，而且当 NDSi 去掉了 GBA 插槽之后，它就没法玩了。

PSP 上丢给 Backbone 开发的《摇滚乐队 不插电》沿用着《频率》和《振幅》的玩法，《摇滚乐队》的界面和选曲，这巧妙的结合让游戏似乎穿越了时间和空间。我们从中看到 Harmonix 的影子，这种今天看来仍旧别出心裁的系统放在当年也许确实有些超前，无功无过的本作算是稳妥的扩展，授权既然已经有了，如果卖得好，那前途还是很光明的。

就像《吉他英雄返场 摇滚 80 年代》激起了一群人发自内心的呼喊并开始不自觉地分泌荷尔蒙一样，特定的选曲虽然不会被所有 FANS 接受，但是会被有特殊感情的玩家更坚定地支持。RedOctane 和 MTV 都在努力争取各个大牌乐队的完整授权，于是，《吉他英雄》有了《史密斯飞船》（2008 年 6 月 26），《金属制品》（2009 年 3 月 29 日）和未发售的《范·海伦》，《摇滚乐队》有了《AC/DC》。最具历史意义的事情是 Beatles（披头士乐队）对《摇滚乐队》的授权，对于绝对的神一样存在的乐队，Beatles 对自己的音乐版权一向慎之又慎，都几乎很少将自己的作品授权于电影，更不要说游戏了。因此，当 MTV 不知使用何等手段获得了 Beatles 这个品牌后，他们可以更加大张旗鼓地宣传了！《The Beatles：Rock Band》预定于 2009 年 9 月 9 日发售，由游戏名的主副标题就可以明白制作商的诚意，这将是史无前例的重磅炸弹。与此同时，Neversoft 也一直在尝试着摆脱 Harmonix 的影子，正统续作《吉他英雄 5》也在锐意开发中，原创的《DJ 英雄》史无前例的将歌曲两两分组，玩家可以像 DJ 一样将它们混音（Remix），专用的控制器简洁而且富有时尚气息，给人一种神秘的感觉。

当我撰写、整理这篇有些像历史教材的特企时，我清晰地梳理了一下欧美音乐游戏的脉络。从无到有，短短十年，今天已成参天大树。作为喜爱音乐也喜爱游戏的自己，虽谈不上百感交集，但也非常欣慰。数年内，日韩的音乐游戏一直占据着游戏人的生活，从“BEMANI”到《太鼓达人》，从《VOS》到《O2JAM》再到《DJMAX》，中国从来不缺少音乐爱好者和音乐游戏爱好者。

不管在商业战场上谁输谁赢，欧美的音乐游戏已经蓬勃如今，喜欢欧美音乐的朋友不妨尝试这种对于国内玩家来说还属于非常小众的音乐游戏，如果这篇特企能让您发现自己的“潜能”并从此爱上摇滚乐或任何一样西洋乐器，那实属我的荣幸。此篇特企的意义也就在此了。a

写在最后：本期“游戏光环DVD”的Ending Song为大家带来一首《吉他英雄 史密斯飞船》中收录的《Dream On》，这是Aerosmith乐队的第一张单曲，于1973年发行，它的主歌稍显悲伤，但副歌部分唱得人心鼓舞。Dream on，坚持梦想，直到你梦想成真的那一天，唱吧，一起唱吧，唱出我们的欢笑，唱出我们的悲伤，一起唱吧，只为今天！

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

胧村正 OBOROMURAMASA

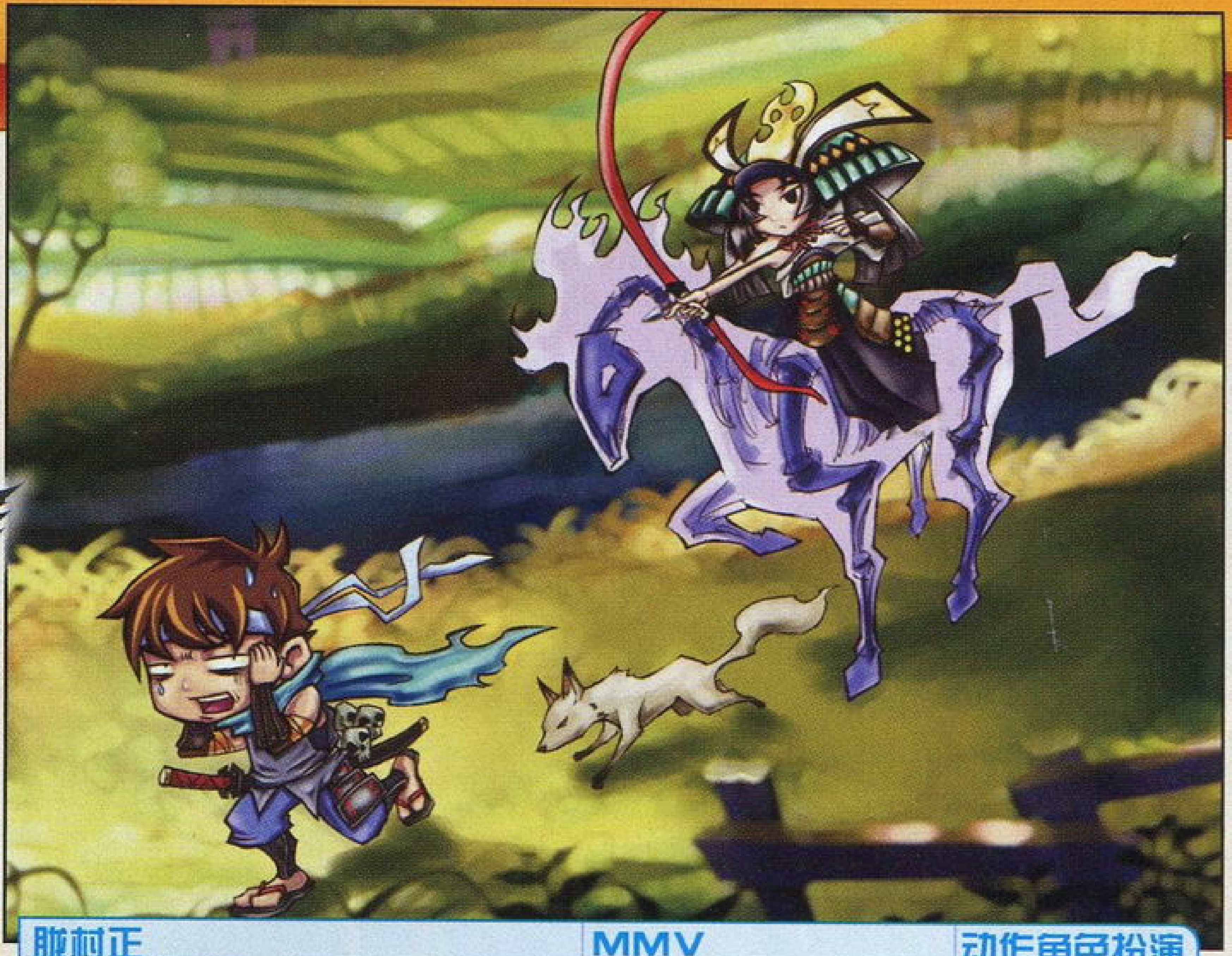
REVIEWED BY | 九兵卫

游戏时间 40 小时以上

热血推荐

黄金眼评分 26 满分 30

展开绚烂和风绘卷。讲述悠悠村正物语。



胧村正	MMV		动作角色扮演
Wii	胧村正		日版
	2009年4月9日发售	1人	6800日元
	无对应周边		

经历过 PS2 时代的玩家，应该都对一款唯美风格的 PS2 横版动作游戏印象颇深。没错，那就是《奥丁领域》。从《奥丁领域》到《胧村正》，不仅仅是以神谷盛治为代表的制作团队没有变，游戏的神髓也得到完美的继承，华丽而精致的人设与画风让 FANS 似乎又找到了当年的感动。

不过，既然很多人都有一种《奥丁领域》先入为主的印象，那么下面我们就从《胧村正》的变化来说起，看看游戏到底在哪些方面给人带来了不一样的惊喜。

绚烂和风绘卷

要说游戏给玩过《奥丁领域》的FANS 最大的第一印象，那自然莫过于“欧美幻想童话”到“日式民间传说”这一主题的转变。单从画面效果来说，《胧村正》绝对算得上青出于蓝而胜于蓝。水墨勾勒的线条、鲜艳绚烂的色调、古色古香的人物与建筑物……这些颇具用心的日式元素，组成了一幅灵动且连贯的和风绘卷，吸引着每一个仅有游戏的玩家的眼球，这也是东瀛文化的独特魅力。

其次这里还要再提两点，一个是游戏中丰富的日式小吃，相信不少玩家并不是以补充体力来“品尝”这些小吃。而只是单纯地想欣赏这些令人垂涎的美食来获得视觉上的享受吧(笑)。另外，动作游戏玩家一向很关心的 BOSS 设定，本作也做得非常出色，不管是源于原创还是取材自民间故事，这些 BOSS 都能让玩家感受到画面上的冲击力，也渲染了游戏那浓浓的和风氛围。

除此以外，和《奥丁领域》一样，崎元仁操刀的音乐在游戏过程中依然给玩家带来了很大的享受，这和本作在视觉上给人的吸引力相得益彰，在增加游戏韵味的同时大大提升了玩家的代入感，是《胧村正》不可或缺的一个重要组成要素。

悠悠村正物语

《胧村正》所讲述的故事虽算不上大气，但游戏过程中那小小的细节却无时无刻感动着每一个玩家。看似背景相同的男女主角的两条线路，其实讲述的是两个截然不同的两个故事，相互交叉却又不失特色，这使得游戏剧本的饱满度和精彩程度绝不输于角色扮演游戏。而 6 个结局的设定，让不同的玩家都能找到自己心中满意的结局，很好地弥补了游戏的路线相对《奥丁领域》少的缺点，堪称是一大亮点。

即使将两名主角搁在一边，游戏中的“绿叶”角色也具有极大的个性魅力。对阵九郎痴情一片的狐妖绀菊、帮鬼助与虎姬来世弓弦叶再牵红线的狐妖弓弦叶、为履行除恶惩奸的义务而不屈不饶的巾帼女子虎姬，都给玩家留下了深刻的印象。毫不夸张地说，游戏中的每一段剧情都是值得去慢慢品味的，这种感觉会随着游戏流程的推进而变得越来越强烈。从《公主皇冠》到《奥丁领域》、再到《胧村正》，打动玩家内心的故事设定也是制作小组在游戏画面之外的另一个独到之处，它也让我们体验到了那种由里至外的美。

畅快淋漓

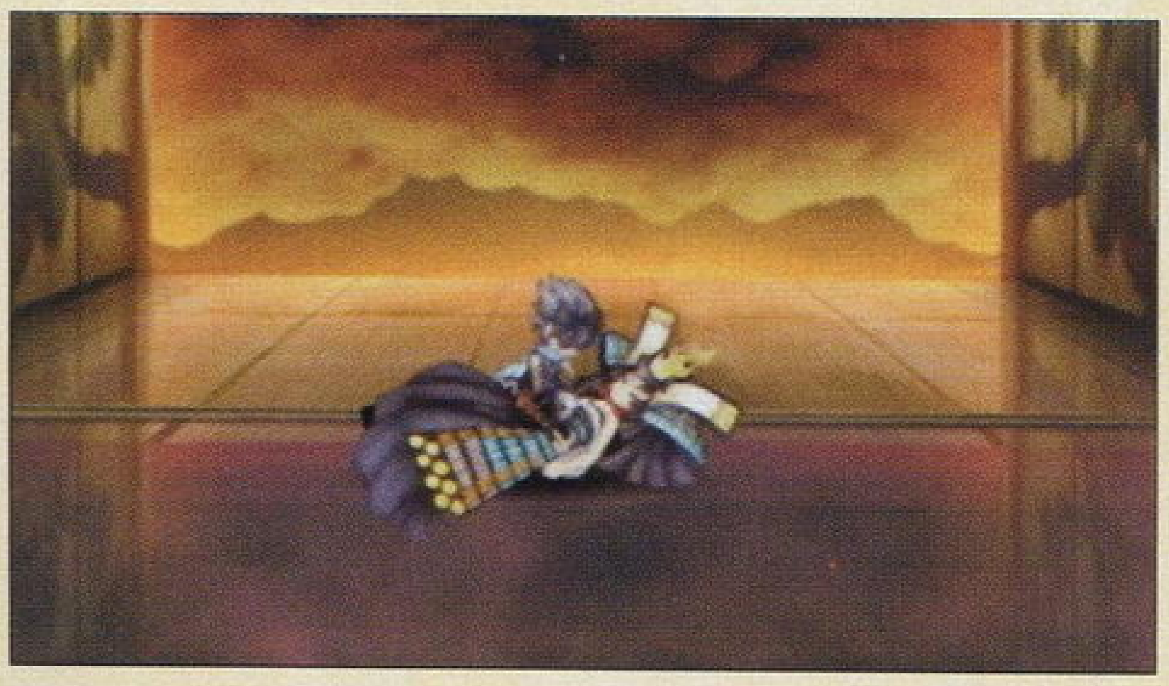
当年很多人冲着精美的人设和画面想去体验《奥丁领域》的魅力，不过不少玩家却中途放弃了。这并不是因为游戏不好玩，而是作为一款动作游戏来说，其上手难度实在是有些高。因此对于《胧村正》而言，考虑到 Wii 的玩家层面，制作小组当然不能把门槛设置得太高。这带来的好处就是，玩家不必担心自己的操作，也无需特地去研究系统，只要随性地照着流程一直将游戏进行下去即可。而那些抱怨难度过低的玩家，本作还有“死狂难度”(所有攻击一击必死)在等着我们，基本上同时照顾了大部分轻度和重度玩家，这一点是非常值得称赞的。

《胧村正》的系统很简单，曾经有人笑称说自己打了半天都不知道怎么出招的就一路杀了过去，不过这并不是贬义，相反恰恰证明了本作在上手以及爽快这两点上给玩家留足了空间，这也是本作在回归纯粹的动作游戏的一个表现。没有了复杂深邃的系统，玩家便能将更多的精力放在挑战或者收集方面，这样横向拓展游戏可玩度的做法要远比纵向延伸游戏深度讨巧很多，也更容易让玩家接受。

不过，《胧村正》系统简单并不意味着其没有个性和特点。灵力槽确立了战斗打法与技巧变化的核心原则，而居合斩则是奥义一个有益补充，在战斗中具有极高的实用性。取材于日本古代典故的 107 把名刀(最后一把“胧村正”为原创)，很能激发玩家的收集欲望，而遍布于游戏各个关卡中的魔窟，则是对于那些流程中觉得不够过瘾的玩家挑战自我准备的，难度要比流程中的 BOSS 高出很多。

一点点不安

从游戏发售的到现在，相信关注业界新闻的玩家已经听腻了对于《胧村正》的赞美之词，不过这并不能掩盖本作距离完美的差距。如果要列举游戏有哪些缺点的话，那就是流程的长度以及招式的变化性有待提升，敌人的种类也可以适当地增多，代步工具的实用性也能再高一点……有缺点，玩家才会更加期待新作品的早日到来，我们希望等待的时间越短越好。不过就目前来看，游戏的销量还远远没有达到火热的程度，一度断货的情况也说明发行商本身对作品信心不高，但愿这并不会影响制作小组的开发动力。



▲《胧村正》的故事略带一点黯然和悲伤。

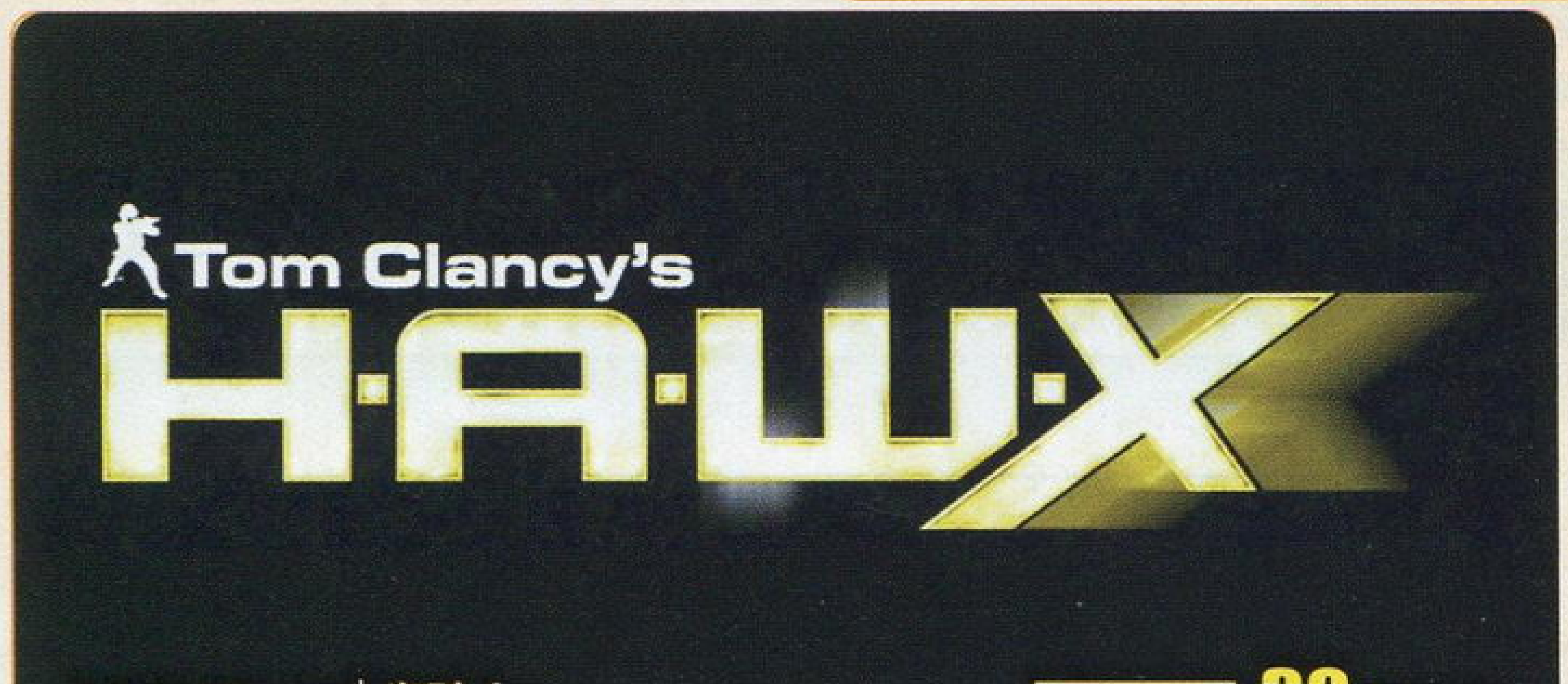


▲本作的画面感很大一部分来自于灵动的背景细节与生动的渲染效果。



▲爽快的战斗让玩家在游戏中丝毫不会感到拖沓。

梧桐杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



REVIEWED BY | 炎骑士

游戏时间 30 小时以上



鹰击长空		Ubisoft	射击
多机种	Tom Clancy's H.A.W.X.		美版
	预定2009年3月18日	1~4人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：17岁以上

黄金眼评分 20 满分 30

“对于这类比较核心向的硬派游戏，在爽快度与写实度上的把握是比较困难的。”

模拟空战类游戏是家用机平台上极为少见的游戏类型。当然，少见归少见，这并不意味着处于资源稀缺的此类游戏中不存在精品。明眼人似乎已经看出，我下一句话中要提到并且捧起来的目标——“《皇牌空战》系列”。不错，正是它，家用机平台上模拟空战类游戏中的王者。可以说，不论是任何有实力的厂商，只要敢于推出这一类游戏，那么都不可避免地将《皇牌空战》作为一个参照的标尺。显然，育碧的《鹰击长空》也不能幸免。

似曾相识的系统

既然是模拟空战游戏，那么自然是少不了对现代战斗机座舱的细节刻画以及对真实空战的高度模仿。虽然家用机上的此类游戏无法达到PC平台专业模拟飞行软件的那种高还原度，但一些基本的操作方式和飞行数据还是比较贴近真实的。不过，鉴于战斗机驾驶方式的大同小异，也就导致了此类游戏的实际操作方式不会有太大出入。对于《鹰击长空》来说，由“《皇牌空战》系列”一路玩过来的玩家绝对可以作到在没有任何说明和指导的前提下轻松上手。当然，这也会导致另一个问题出现：似曾相识的游戏系统很容易让玩家感到乏味。

也许游戏制作者已经充分意识到了这一点，所以他们在自己打造的这款游戏中加入了一个比较新颖的系统——辅助飞行模式。启动这一模式后，玩家可以根据屏幕上的导航信号操纵飞机沿着特定航线飞行和开火射击。单从这一个特殊飞行模式来说，育碧的游戏开发人员在游戏的开发方面还是颇为认真的。最起码他们的成果可以得到一部分玩家的认可。然而，如果继续深入游戏，一些细节上的问题就会暴露出来。

摆脱不掉的偷懒嫌疑

对于模拟空战类游戏能够感兴趣的玩家大概都会对军机有一定程度的了解，想必《鹰击长空》的开发团队成员对这一点也十分清楚。作为一款对应次世代家用机平台的游戏来说，高度拟真的战斗机建模和贴图效果显然会博得玩家的肯定。虽然这一点并不能作为给游戏带来成功的最关键因素，但通过“《皇牌空战》系列”一直以来对建模精细度的把握，不难看出这一方面的重要性。然而，就是这看似重要的一点，不仅没能被《鹰击长空》的开发团队所注意，而且还导致这样一个问题成为了游戏的硬伤。F/A-18E/F“超级大黄蜂”战斗机虽然是系列之中的一种改型，但在机体体积、结构和局部细节上都与老式的F/A-18C有着明显的差异。然而游戏开发着却极不负责任的用同一种飞机的建模来表示这两种机型，但就这一点来说，简直可以被视为是对玩家和军迷的愚弄和侮辱！并且，对于这款打着“汤姆·克兰西”旗号的硬派写实风格军事题材游戏来说，这种硬伤的出现也是无法让人理解的。

游戏性与耐玩度

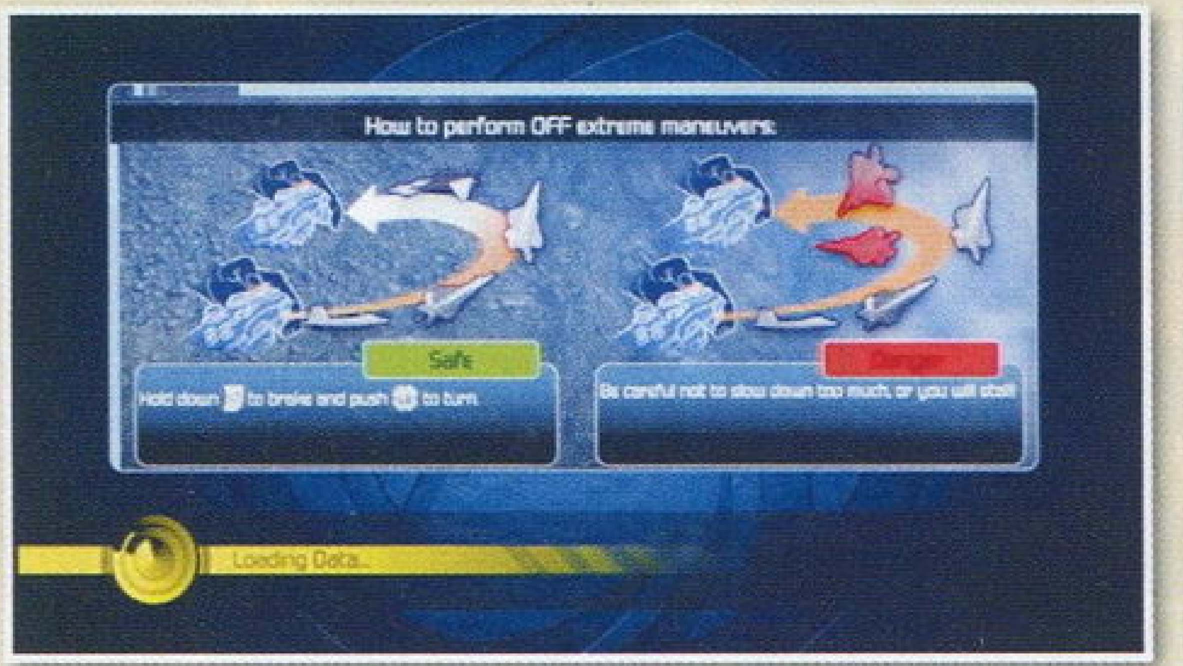
游戏性是一款游戏的灵魂，如果缺少了游戏性，那么一款游戏就没有了存在的意义。所幸，《鹰击长空》在这方面的表现还是值得肯定的，托“硬派写实风格”的福，这款游戏对于现代空战中可能遇到的各种作战类型都有着比较不错的刻画。尽管游戏中的关卡难度设定似乎存在一些问题，但不论是空中支援还是战场遮断，都可以让玩家体会到驾驶战斗机与敌人对抗时的那一份紧张与刺激。除了游戏性本身之外，游戏中大量出现的各类战斗机也是一个亮点，玩家在这款游戏中有机会体验那些在“《皇牌空战》系列”中少有出现的“珍稀”机种。在有限的关卡中尝试选用不同性能的作战飞机执行任务，无形之中也让游戏的耐玩度得到了提高。如果玩家已经将游戏玩得烂熟，那么还可以下载育碧新近推出的追加下载内容。这些下载内容中不仅包括了全新的任务关卡，还有一定数量的新式战机。

徘徊与前进

最后的这一段是针对所有模拟空战类游戏的。前段时间在某知名军事论坛里闲逛的时候，我无意中看到一些军迷网友也在谈论这款《鹰击长空》，并且对爽快的游戏玩法大声称赞。其实在我看来，对于这类比较核心向的硬派游戏，在爽快度与写实度上的把握比较困难的。前面提到的军迷网友对《鹰击长空》的称赞，大概源于他们很少接触家用机平台上的此类游戏。相比之下，PC平台上的模拟飞行软件往往在拟真度上有极高的表现，但却少了一份游戏所应有的爽快。而作为家用机平台，在“玩”字当头的前提下，游戏的爽快感必须要提到第一的位置上，因而游戏开发者只能在爽快与写实这两点之间找一个平衡。

另一方面，限于家用机平台的各方面硬件限制，除了根据次世代平台的特点在画面表现力和网络机能上进行拓展之外，此类游戏的发展空间似乎并不是很大。这一点从X360独占的《皇牌空战6》上不难看出。也许，NGBI迟迟没能推出《皇牌空战7》的原因就在于开发团队还没能走出徘徊阶段。而要想对广大玩家交出一份满意的答卷，则必须让新游戏的各个方面有明显的进步才行。

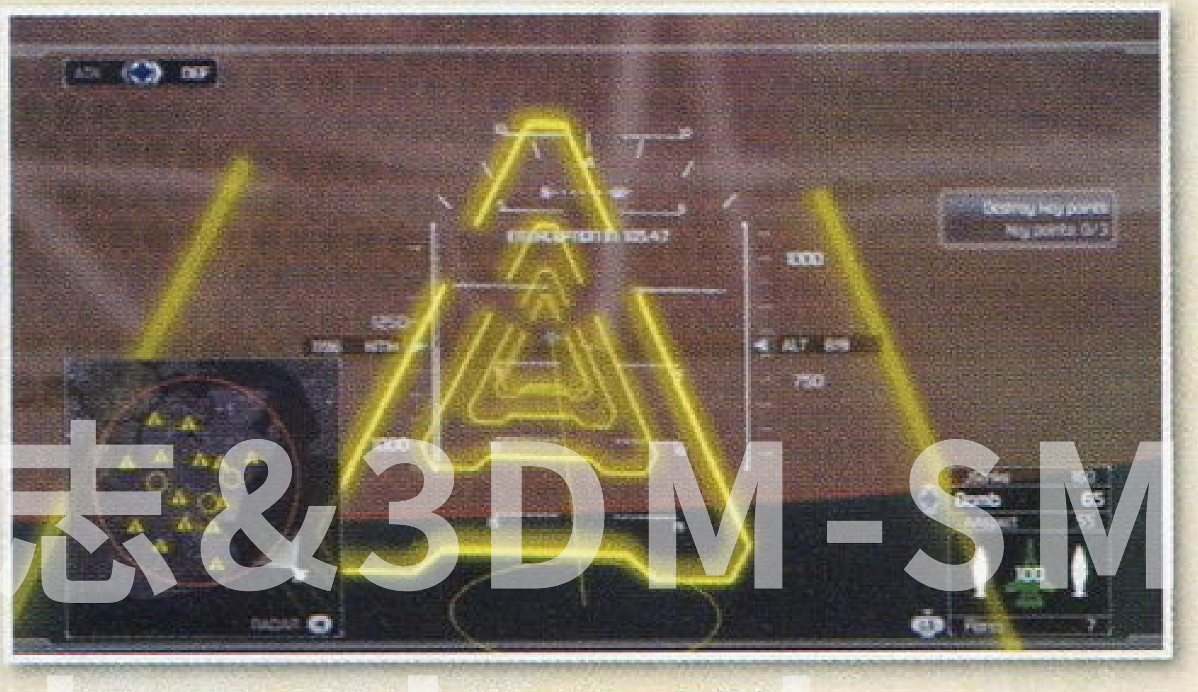
GOLDEN EYE | IN-DEPTH REVIEW



▲在游戏读盘画面中加入操作介绍的做法值得肯定。



▲特殊的游戏类型决定了此类游戏的界面大同小异。



▲独特的导航系统的加入是游戏的一大亮点。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

胜负师：借着多边前言这点空位，分享一点自己对《MGS》新作宣传的看法。我虽然不是《MGS》的粉丝，但是在高频次的信息轰炸之下，那神秘或者说是“故作神秘”的倒计时网页还是吸引了我的眼球，各路高人头头是道的猜测与分析也让我开了眼界，可以说这种有点故弄悬虚的宣传在策略上还是很成功的。不过在日本游戏杂志上的小岛访谈里头也玩这一套，就有点说不过去了（所有的关键信息都用●●●●代替）。好在截稿时E3已开，一切都真相大白。我只能说，这年头，大作的FANS不好当啊！

英女王专用黄金版Wii

星夜 提供

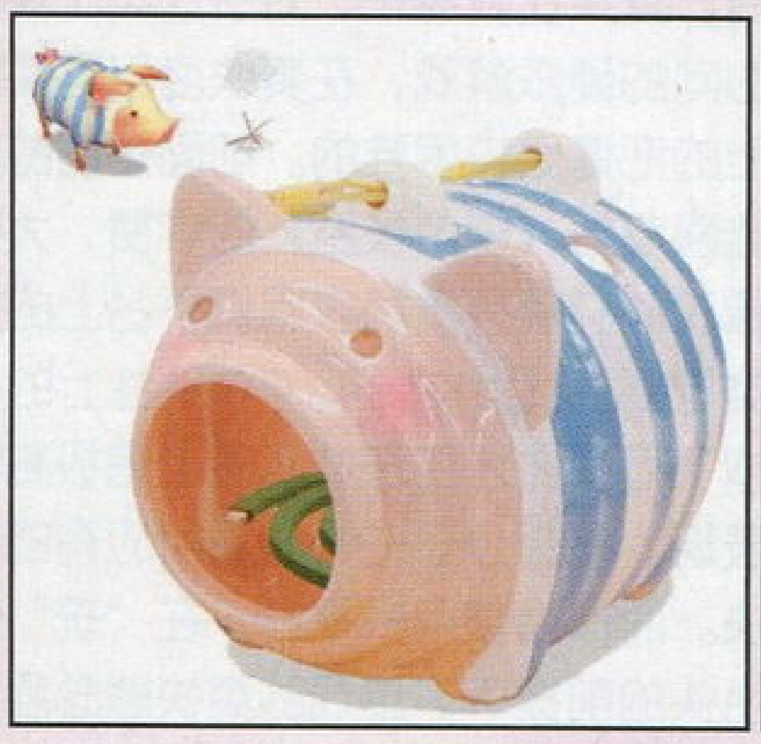
Wii看来已经深入全球的总统和王室家庭了，去年奥巴马进驻白宫时，就带上了女儿的Wii，现在英国女王也将得到只有皇室才配拥有的黄金版Wii。

为了给自己的新作《BIG Family Games》做宣传，THQ公司决定向英国女王赠送一台黄金外壳的特别版Wii。由于之前威廉王子收到了女友赠送的Wii，这台本来被闲置的Wii成为了英女王的新玩具，现在THQ希望她能用上专为皇室准备的黄金Wii。

THQ产品经理Danielle Robinson说：“《BIG Family Games》是终极的Wii游戏，从老奶奶到小孙子都可以玩得不亦乐乎。英国皇室无疑是全国最重要的家庭，所以我们认为他们也应该有这么一套游戏。我们觉得女王陛下肯定不想再玩老主机了，所以应该有一台特别的黄金版。我们希望她和其他皇室成员能够玩得开心！”



《怪物猎人》可爱新周边





火云 提供

《怪物猎人》在日本的高人气毋庸质疑，这也让相关的周边产品层出不穷。这不，在夏日临近之时，又一款可爱而有趣的新周边公布了，它就是将于6月20日发售的《怪物猎人》小猪蚊香炉，售价为2310日元（合人民币约166元）。虽然现在的城市生活中很少会用到蚊香了，但在日本，使用蚊香却依然是一种传统的驱蚊方法，蚊香炉也因此具有一定的实用性。造型如此滑稽可爱的蚊香炉，就算只是放在桌上，也会是件不错的装饰品，各位怪物猎人是否心动了呢？

另外，Capcom还推出了6款不同封面的不锈钢茶杯，相信这将成为很多怪物猎人收集爱好者的“怨念物”。虽说每个茶杯的售价是609日元（合人民币约44元），并不算太高，但要集齐一套恐怕不容易。感兴趣的玩家可以关注一下。



《星际迷航》铁杆的疯狂DIY

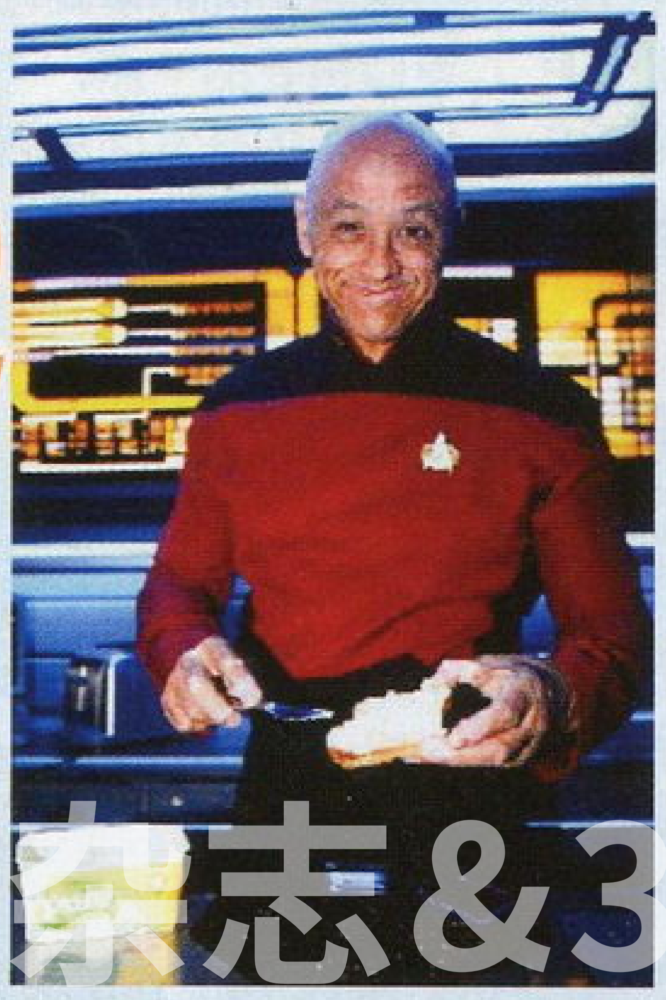
胜负师 提供

最近，一个英国的中年男子因为一项疯狂的DIY举动而出了名。这位名叫托尼·阿莱恩的光头男子现年56岁，八年前，与他经历了七年婚姻生活的妻子红杏出墙。婚姻失败后，阿莱恩一度陷入痛苦之中，于是他决定在自己的嗜好上投入大量精力，这是很多中年离异男子为治愈情感伤痛都会采用的方法。

不过，阿莱恩先生的做法显然有些与众不同，他是一位美剧《星际迷航》的狂热粉丝，他一共花了近八年时间，完全依靠个人力量把自己居住的公寓改造成了《星际迷航》中“航海家”号飞船的船舱，房间中所有的改装项目，包括家具、布景、灯饰都是手工制作的，最终的效果令人惊艳，甚至可以说是震撼。

走入阿莱恩的房间，我们可以看到极具未来感的灯光和显示器，而天花板是由镜子拼接而成的。每天早晨，声控电脑系统会点亮所有的日光灯管，从被有机玻璃和木材封得严严实实的窗户向外看，感觉外面真的就是外太空。按下门铃，还可以听到船长皮卡德那令人熟悉的声音……

有意思的是，阿莱恩改造的这间公寓仍属于他的前妻所有，但他表示，只要他住在这里，就会继续为他的杰作锦上添花。阿莱恩说：“建造自己的宇宙飞船，成为治疗我心理创伤的最好药剂，从零开始做的每一步都帮助我减轻了压力……可能有人觉得我孤独而痛苦，但事实上不是这样的。”


▲阿莱恩正在他的宇宙飞船里吃早餐。


▲用八年时间打造的超级DIY作品。


▲从公寓的外部看，根本无法想像其中还别有洞天。

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

电子游戏机定时器

雷电 提供

注意！这不是为玩家准备的周边！这是为祸害玩家而存在的东西！

家长既然不能不让孩子玩游戏，那就总是希望孩子尽量控制游戏时间。催促孩子关机去学习、睡觉之类的事情总是家庭日常生活的一部分，但是握着手柄的人总是有各种理由稍稍拖延，比如“等我记个录就关机啦”，之后继续玩上半小时。

小发明家 Andrew Liszewski 带着他的新产品“GameDr”——电子游戏机定时器——来帮助家长轻松实现他们的愿望。它的工作原理很简单，套在任何主机的电源线插头上然后插入插座，电流先通过这个装置，再送到你的主机上，家长可以轻松地设置自动断电的时间。

另外，发明者声称这个计时器是非常体贴的，直接避免了你在最终阶段讨价还价的过程，它还会在倒计时结束前的 10 分钟和 1 分钟时分别发出警报，让你有时间找个记录点，时间一到，咔嚓！希望你的主机没有因为突然断电次数过多而挂掉……

发明者在产品介绍上说这玩意是有“防损毁（Tamper-Proof）”功能的，但是他肯定不知道世界上有一种小工具名字是“锤子”。不过如果你破坏了这个外壳，那么惹来的麻烦肯定比拖延半小时游戏时间大多了……

GameDr 将在 6 月正式投入市场，售价为 29.99 美元。希望下个月你回家的时候，不会在自己的电源插座上看到这个黑色的可恶东西，阿门。除了你的父母之外，也不要让你的非玩家属性恋人看到这页杂志！



拥有最大地图面积的游戏

纱迦 提供



■制作组成员与吉尼斯世界记录证书的合影。

本定于 5 月发售的《野性燃料》（FUEL）突然宣布延期一周，不过随之而来的还有一个好消息，那就是该游戏入选了吉尼斯世界纪录。

在《野性燃料》中的地图总面积达到了 14400 平方公里（合 5560 平方英里），这个数字如果还不能打动你的话，16 万平方公里的道路系统必定能把懂车的人吓一跳，因为这个数字已经超过了中美德三国的高速公路系统。

《野性燃料》的特色并不仅限于这两个数字。这款游戏非常强调不同的比赛地区的天气变化，在比赛时，玩家会遭遇到暴风雨、沙暴甚至是龙卷风这样的极端天气，运气不好的话你的车辆会被龙卷风卷走哦。游戏中还收录了很多危险的跑道，例如没有护栏的大峡谷赛道，玩家可以选择把其他选手撞下去。

除了赛道和天气之外，游戏的全场景都采用了日夜变化，每一个赛道会随着时间而有白天和晚上的差别，赛道的画面也会有些不同。车辆还加入了车损和变脏的效果。总之这款游戏算是下了不少工夫来吸引玩家的眼球，究竟好不好玩就看实际游戏了。

本作对应平台为 PS3、X360 和 PC，有条件的玩家不妨试试。



漫影08，这板子性价比还真不错！

一刀 提供

我们最近和 levelup 论坛的“城寨画廊”在联合在搞一个系列的征稿活动，可能不少平时喜欢画两笔的朋友已经留意到了。我们这次提供了丰厚的奖品给大家，其中由“友基科技”提供的价值千元的“漫影 08”数位板到底用着怎样呢？本刀这次就请到了编辑部中平时行事非常低调，但为人格外朴实、业务水平相当靠谱的木仙兄弟（停顿，此处有掌声），请我们这位同时兼任 UCG 插画师的专业美编，试用了一下这款板子。下面就是本刀与木仙同学就这款板子的使用所进行的对话：

木仙

一刀： 先跟大伙儿发个誓，昨晚带回去的这个大盒子，你确实拆开用了吧？

木仙： 用了，人格担保。

一刀： 好，那么就跟大家谈谈使用感想吧！

木仙： 这板子挺好，用着不错。

一刀： 就这……就没了？

木仙： 是不错啊！

一刀： 你得具体说说啊！瞧你那眼圈红的，用了人家整整一宿，一个不错就概括了？

木仙： 呃……

一刀： 好吧，我来问，你回答就是！先说外观，你觉得“漫影 08”的造型设计怎样？

木仙： 外观很简洁，没有多余的修饰。绘图区面积大小适中，画画时不用很费劲地去挥动手肘，也不会觉得太小伸展不开。

一刀： 听着还真不赖，不过我摸着板子表面好像手感怪怪的。

木仙： 绘图区貌似用了特殊工艺处理，使笔在数位板上划过的感觉就仿佛用铅笔在纸上画一样。

一刀： 哦？你觉的手感挺好？

木仙： 没错。这一点很重要，多数老型号的板子就没这个感觉。所以，我觉得这个设计非常贴心。

一刀： 那笔呢？我掂量着这笔好像比早先市场上的同类产品重些是不是？

木仙： 对，笔加上电池后感觉会重一点，不像我以前使用的那款数位板的笔，用起来轻飘飘的没有份量。对了，笔身上还做了防滑处理，握起来很舒适，而且不容易脱落。

一刀： 对于包装盒上所提到的“1024 级压感”，你怎么看？

木仙： 怎么说呢？其实我对 1024 级压感没有太多概念，只是画线条时感觉确实很流畅，并能真实体现笔画的粗细变化。这板子的压感灵敏度很高。

一刀： 呵呵，仙兄你还真是有一说一。记得当初索尼在推出 DualShock 手柄时，宣传的重大卖点之一就是所谓的“256 级压感”按键。但玩家在实际使用时，基本上就用到了轻按（小跳）、重按（大跳）两种。

木仙： 是吗，PS 系手柄也有这个功能？

一刀： ……扯远了，咱们继续聊板子。我留意到说明书上说板子上还可以设快捷键？

木仙： 哦，是这样的。板子的绘图区周围的区域，可以自由地设定各种快捷键，我可以在绘图的同时上网、开文件或程序，十分方便。

一刀： 嗯，看来你对这款板子的评价还是挺高的嘛！

木仙： 同等价位上来说，这是款综合性能很不错的产品。

一刀： 那么，来点尖锐点的，说说这板子的缺点吧！

木仙： 嗯……这板子在使用上我基本满意，但在安装驱动程序时出了点小麻烦。

一刀： 哦？

木仙： 安装过程有点烦琐，我忙了好一会儿才装好。而且和其它数位板的驱动会有冲突，我之前用的老板子的驱动就不好使了。

一刀： 明白了，就是说装这个之前，最好卸掉旧有的数位板驱动。

木仙： 应该是这样吧！不过测试结束后我重装了原来的驱动，老板子又可以用了。所以总的来说，对于经常用电脑绘图的画手来说，这应该不算什么问题吧！

一刀： 说得这么好，那要不改天编辑部也给您置办一套？

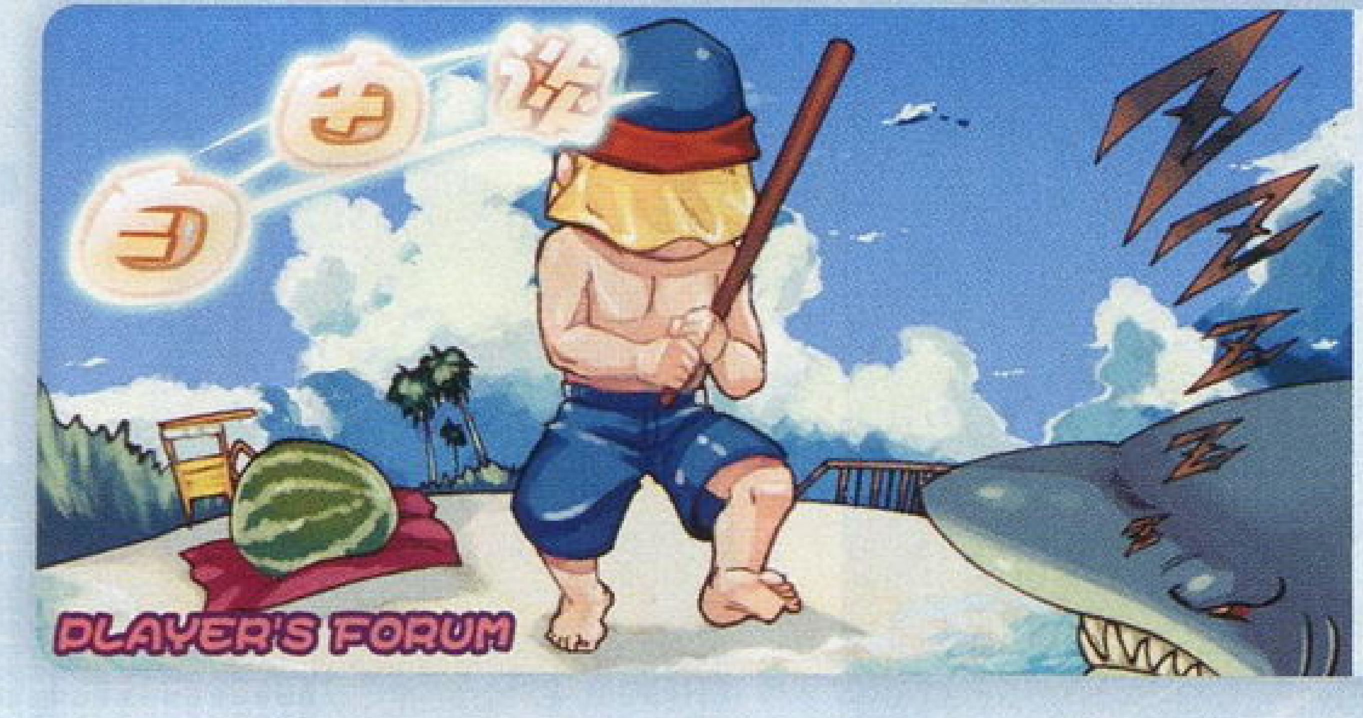
木仙： 呵呵，这板子价格不算太贵，但性能却挺出色，我觉得自己买一套也挺合适的！”

好了，听了上面的对话，你是不是对“友基科技”出品的这款拥有较高性价比的板子感兴趣了呢？如果阁下还在犹豫要不要去市场上买一套，那么，本刀在这里提供另一个能够得到这款“漫影08”的方法，那就是参与我们“游风艺苑”与 levelup 论坛“城寨画廊”共同主办的联合征稿活动。一旦您的稿子获得月度最佳作品称号，我们将把这款板子送到您的府上。

还愣着干什么，马上拿起电话订……呃，不对！是马上拿起画笔投稿吧！

我们的投稿专用信箱： gallery@ucg.com.cn

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



胜负师：E3前突然公开的PSP新机型可算是本次E3最受玩家关注的内容之一，对于其外观、功能的评价也是众说纷纭，而UMD的“摒弃”引发了诸多猜测与探讨，软件数字化发行的发展真的会因为PSP Go的出现迈出突破性的一步吗？我们的老朋友Delphi君与时俱进地写了一篇与之相关的文章，其中谈到的SCEA对于数字下载的方针值得玩味，而从官方目前的态度来看，现在就给UMD立墓碑也可能为时尚早。另一篇文章是自由谈传统的游戏评论，酣畅淋漓的批评看着挺过瘾，但我所看到的更多的是作者对“《绝体绝命》系列”的爱，而不是恨，即便是“恨”，那也是“恨铁不成钢”吧。（根据我多年种田的经验，如果觉得在投稿题材方面不好驾驭的朋友，不妨从游戏评论开始练笔，更容易写出真感受来）

向左走 向右走

如果要在全球范围内海选UMD的倾慕者，这场入围名单寥寥的角逐，或许将以SCEA的轻松胜出而告终。“PSP取消UMD，支持下载游戏”的猜测与言论甚嚣其上，对SCE而言，意想不到的金融危机和在欧美市场面临“第二战”的PSP，促使他们必须出手调整传统的经营策略，数字下载便是其中之一。相比SCEJ的激进路线和SCEE的主动出击，一向领风气之先的SCEA却表现出少有的保守姿态。当《乐克乐克2》、《抵抗 惩罚》纷纷在日本、欧洲市场同步推出UMD和下载版时，SCEA却宣称在短期内无意这样做，并对饱受争议的UMD继续投下信任票。SCEA硬件市场经理John Koller表示：“在北美，我们尚未作出决定，何时采用零售与下载的双重发行模式。在日本，我们做得很好，欧洲也开始了尝试，但在美国，还要等待恰当的时机。”

有趣的是，在前不久接受Qore主持人维罗尼卡·贝尔蒙的专访时，John Koller眉飞色舞地介绍着PSP Go，罗列出一干首发游戏大作，并强调：“它将是我们数字下载战略的核心硬件平台。”上述两种表态其实并不矛盾，后者显然是在重复索尼的既定方针，而前者才是SCEA自己的“真情流露”。从这个角度讲，SCEA的



▲ John Koller在Qore的采访节目中介绍PSP Go。



▲ PSP网络商店的界面。

表现更像是骑墙派，一方面，受制于SCE统一的全球战略，另一方面，又对数字下载斑驳未明的发展前景将信将疑。“PSP Go的出现，并不意味着UMD被宣判死刑，事实上，我们认为在北美市场UMD还有很大上升空间。”John Koller这段言论的潜台词是：在PSP可预见的生命周期内，UMD不会退出历史舞台，SCEA依然对它青睐有佳。

SCE在全球架构了可以通过PC或PSP访问的PSP网络商店，由SCEA负责更新的美服更像是一个集合怀旧品和廉价版游戏的货架，比如PS时代的经典作品，以及在几年前推出的PSP旧作。如果想玩到最新的PSP游戏，你依然要去零售店或超市购买。在某种程度上，SCEA更愿意将数字下载视为一种营销技巧，而不是游戏发行渠道的“新兴潜力股”。抛开这一问题不谈，SCEA自身运营PSP网络商店都有些漫不经心。在2008年的52周中，至少有13周时间，美服PSP网络商店只更新了桌面、主题（甚至干脆没有更新），而未提供任何与游戏直接相关的内容。去年圣诞节，北美PSP玩家们翘首以盼的丰盛礼物，只是一部PS版《幻想水浒传》，很久以前就亮相于日服和港服的《潜龙谍影》、《生化危机》两大系列依旧不见踪影。

当然，美服上还是有一些不错的PS游戏，比如顽皮狗时代的“《古惑狼》系列”和《荒野兵器》初代。对于游戏相对匮乏的问题，John Koller的解释是：“我们需要排除一些障碍，尤其是法律问题，比如一款音乐游戏，当所有版权问题解决后，才能将它放到网上销售，因为这与传统的零售渠道是完全不同的媒介。”但硬币的另一面是，欧服PSP网络商店几乎每周都会提供1款PS游戏，例如近期推出的《寂静岭》1代，而日服PS游戏的更新速度甚至达到了每周4至6部的水平。另一个有趣的事情是，SCEA曾在2007年底将PSP网络商店的美服充值卡作为礼物赠送给各大游戏媒体，但直到去年9月份前，普通玩家都很难在零售店买到它。这意味着在北美地区，很多没有信用卡的未成年游戏玩家一直与PSP网络商店无缘。

让我们再来看看PSP游戏下载，美服PSP网络商店提供的游戏大部分是2007年以前的PSP旧作，而且在定价方面非常“诡异”，比如已经推出廉价版的《圣女贞德》，在这里依然标价为22.99美元，而在游戏零售店均价9.99美元的《乐克乐克》1代，竟然卖到了不可思议的22.99美元，要知道即使新近在北美市场发售的《乐克乐克2》价格也只有19.99美元。PSP网络商店的另一项特色，是提供给玩家丰富的游戏试玩，但诸如《战神 奥林匹斯之链》、《秘密特工叮当》、《抵抗 惩罚》等PSP游戏大作的DEMO，推出时间会晚于欧服数周，主要原因是SCEA通常会将这些试玩制作成UMD盘，提前赠送给预定游戏的玩家，然后才会在PSP网络商店更新。

随着去年PSP-3000在日本发售，SCEJ旗下几乎所有第一方、第二方PSP游戏新作，在推出UMD版本外，还会同期发布价格更实惠的下载版。尽管目前不少游戏发行商对该模式持有“先迈进一只脚来”的积极态度，但跑得更远的SCEJ无疑在其中扮演了领军者的角色。一贯稳扎稳打的SCEE也通过近期发售的《啪嗒嘭2》、《抵抗 惩罚》试水数字下载发行。从目前的发展态势看，数字下载模式对零售游戏的销量影响并不明显，对玩家而言，只是多了一种购买的选择——价格更低而且更方便，但对游戏发行商来说，不仅有利于降低中间成本，而且将在游戏发行渠道中掌握更大的话语权。遗憾的是，SCEA除了遵循索尼全球统一的销售策略，推出了《无限回廊》与《啪嗒嘭2》的下载版外，在多数时间都维持着令人费解的按兵不动状态。

John Koller在接受采访时表示，纯粹的数字下载模式其实根本不存在，这就像是电子书的出现，人们还是留恋纸质书的“触感与味道”。换句话说，即使我们拥有了具有电子墨水功能的阅读器，比如索尼的PRS-505，还是会走进书店或图书馆，因为人们的阅读习惯并未发生根本改变。但无论如何，仅从人的习惯角度解释SCEA在数字下载领域的不作为，是缺乏说服力的。最终，John Koller吐露出了实情，“数字下载是一种趋势，但这并不意味着零售模式会最终消失，零售渠道对我们非常非常重要，这需要一种平衡，而且要承认，零售业现在对我们的意义远比数字下载大得多。”于是，整个问题变得简单起来，在市场上呼风唤雨的零售商、渠道商们，是否在数字下载的蓝图中看到了自己的未来？

尽管有人乐观的认为游戏零售商可以通过销售游戏下载点卡赚取利润，但我们可以想像这样一个场景：在某家游戏软件店内，原本琳琅满目的游戏货架变的空空荡荡，只有一摞游戏



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本栏目文章仅代表作者个人观点



▲PSP 网络商店中的美服充值卡。

下载点卡孤零零的摆放着，这幅图景怎能不让软件零售商们感到气急败坏呢？这正是他们对数字发行模式怀有强烈防御心理的原因所在。相比欧洲、日本市场的群雄逐鹿，北美地区软件零售市场几乎是Gamestop一家独大，这是一个令SCEA无法忽视的制约性因素。当年，平井一夫治下的SCEA在北美市场一举奠定PS2的王者地位，离不开与本地零售商、渠道商的通力合作，而现在PS3的市场反击同样要仰赖他们的支持。更重要的是，在目前零售渠道收益稳定的情况下，SCEA没有足够动力去开辟新的数字发行渠道，并为此承担惹恼游戏零售商的风险。

我们可以轻松找出支持或反对数字下载的理由，但却很难真正预测它的未来走势。数字下载的优势在于节约成本、避免盗版，但一个令人有些尴尬的事实是，数字下载所需要的服务器和带宽会吞噬大量资金，而且除了章节式下载游戏《哔啵猴战记》和《超级星尘携带版》资料片，PSP网络商店中的多数游戏已经被破解。看起来，这似乎验证了SCEA小心谨慎战略的正确性，但其实，这只会让他们输掉可预期的未来。无论是前期的巨大投入还是在版权保护方面的挫折，都可以视为走向成功所必须承受的历练。从长远看，数字发行模式将和云计算一起成为颠覆传统游戏产业的火种，在这个领域先行一步，将不仅与竞争对手拉开数学意义上的“距离”，更重要的是可以成为市场新规则的制定与最终受益者。

在竞争如此激烈的产业背景下，过于理性、谨慎的战略只能使自己变得日趋保守，毕竟在汹涌的经济海啸面前，需要的是比别人跑得更快。当然，尝试并投资新的销售模式，说起来容易，真正做起来却是一个充满挫折的过程。不但要时刻与维持现状的求稳心态抗争，还要说服合作伙伴（比如零售商）接受变革可能带来的伤害。无论如何，不管是创新、取得成功，还是保持竞争力，都需要首先勇敢地面对追求答案过程中的种种曲折与艰辛。没有占游戏产业最高比重的北美市场的呼应，SCE力推的数字下载模式将难以取得真正突破。随着PSP Go的火热登场，标志着SCE正式向数字下载领域进军，虽然UMD并不会因此退出市场，但是新旧两种力量的此消彼长变得显而易见。深知数字下载长远意义的SCEA，又不能真的等到长远以后再作决定。向左走还是向右走？此时的SCEA有点难。

文 Delphi



▲数字发行模式也许将颠覆Gamestop等零售商对游戏市场的统治。

与其苟且的活，不如壮烈的死

历时八年的原地踏步

什么样的游戏才能算是好游戏呢，也许每个人的答案都会有所不同。不过就算大家的口味各不相同，但有一点依然可以确定：优秀的内容企划和对开发工具的高度熟悉是游戏开发者们所必须具备的，二者缺一不可。

《绝地绝命都市》从诞生至今不知不觉走过了八个年头，当年的创意之作如今已经成为拥有三款作品的系列游戏。按照惯常的思维，随着技术的进步和制作经验的积累，走向系列化的游戏往往会趋向于游戏内容的更加饱满和系统的进一步完善。然而这样一种司空见惯的进化模式在“《绝体绝命都市》系列”中却得不到任何体现！如果你已经或者正在玩刚刚推出不久的系列第三作，那么你的游戏体验将依然停留在前两作的直线延续上。玩家甚至会产生这样的错觉：自己此时此刻玩的是一款用八年前的技术开发出来的游戏。


▲不俗的原创歌曲算是其中难得的亮点。

不错的创意与拙劣的系统

在将这款游戏狠批了一通之后，我还是不得不承认这个游戏系列的企划是相当出色的。将动作和文字冒险两种元素有机融合到一起，再加上以写实风格对自然灾害的描写，游戏的剧本创意足以让大家竖起大拇指。就拿最新的一作来说吧，除了作为一款冒险游戏之外，玩家还可以在游戏过程中学到各种应对自然灾害的办法。我们甚至可以说《绝体绝命都市3》真正做到了“寓教于乐”。

与出色的剧本创意所不相称的，则是前面所提到的、八年来几乎没有明显进步的制作技术和游戏系统。任何一个尝试过这个系列的玩家都会对其糟糕的视角变化和操作方式大为光火。大概玩过系列初代的玩家还曾经记得，游戏中角色的转身根本不是在“动作”，而是只用一帧的画面来表示转身的过程。而对于八年之后的三代，除了“克服”了这个问题之外，基本上也就找不到什么明显的进步之处了。无处不在的丢帧现象和贴图错误更是让人觉得不可思议。另外从游戏中多个方面的表现也不难看出制作团队的心不在焉：在游戏的结尾，主人公须要绕到栏杆外面去解救女性NPC角色彩水，然而由于视角的问题，主人公在完成第一阶段的解救行动之后却被挡住了面部，这直接导致主人公在游戏高潮部分的存在感降至谷底。失败的镜头运用可见一斑。



▲糟糕的镜头运用令主人公的存在感直线下降。

与其苟且的活，不如壮烈的死

发生在灾难中的爱情故事原本可以更美好，然而好端端的游戏剧本却被糟糕的制作团队在八年的时间内硬生生糟蹋了三次，能够产生这样的结果，大概与Irem公司自上而下的运作方式有着分不开的关系。应该说，技术的差距、开发经验的不足以及责任心不强的共同结果导致了“《绝》系列”始终徘徊在三流游戏的梯队中无法脱身。并且，这三点似乎也是Irem从当年有着很高声望的游戏大厂沦为现如今无所建树的小公司的根本原因。对于竞争日趋激烈的电子游戏领域，游戏公司在任何方面的决策和行动失误都会产生灾难性的后果。相比持严谨态度的绝大多数游戏制作厂商，Irem的举动简直让人无法理解。从“《绝》系列”三部作品的发展和继承来看，Irem在近十年间基本上是在原地踏步。对自身知名游戏品牌的冷漠态度不仅制约了自身的发展，而且是对玩家的极端不负责任行为。退一步来讲，在如今的时代，没有作为就代表着倒退，如果仍然像敲钟和尚一般得过且过混日子，那么最后的结果只能是步向衰亡。


▲Irem的技术实力似乎一直没有进步。

文 墨斗鱼

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

影漫搜查线

电影 MOVIE
漫画 COMIC
动画 ANIME
剧集 TELEPLAY

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜



经过连续几期向大家介绍最新的动画资讯，相信读者心中对近期的动漫情报都有了大致的了解。而本期则换个类型，给各位带来了5部热门日剧的精彩简析，感兴趣马上来瞅一瞅吧！

春季热门日剧扫描

文 九兵卫

精彩剧集 全线登场！

进入5、6月份，2009年春季日剧陆续掀开盖头，基本逐一登场与我们观众见了面。而作为新一年抢占收视率的第一仗，各大电视台之间的竞争也会比较激烈。如何找到自己喜欢的偶像或者感兴趣的题材其实并不难，因为FANS的嗅觉总是最灵敏的。如果平时不经常关注着方面的情报，那不妨来看看下面的热门日剧扫描吧！

BOSS

类型 刑侦 **出品** 富士电视台

演员 天海祐希、户田惠梨香、竹野内丰、沟端淳平、吉濑美智子



警视厅搜查一课特别犯罪对策室，这是一个集合了多名问题刑警的团队，而大学法学部出身、留学美国归来的大泽绘里子便是这个团队的管理者，也就是所谓"BOSS"。面对各种复杂的案件，从嫌疑人口中挖出线索固然重要，但与同事的合作也很关键。对困难不妥协不放弃，对上级不退缩不屈让，对下级不忘勉励与激发，这就是一名优秀管理者所需要具备的能力。

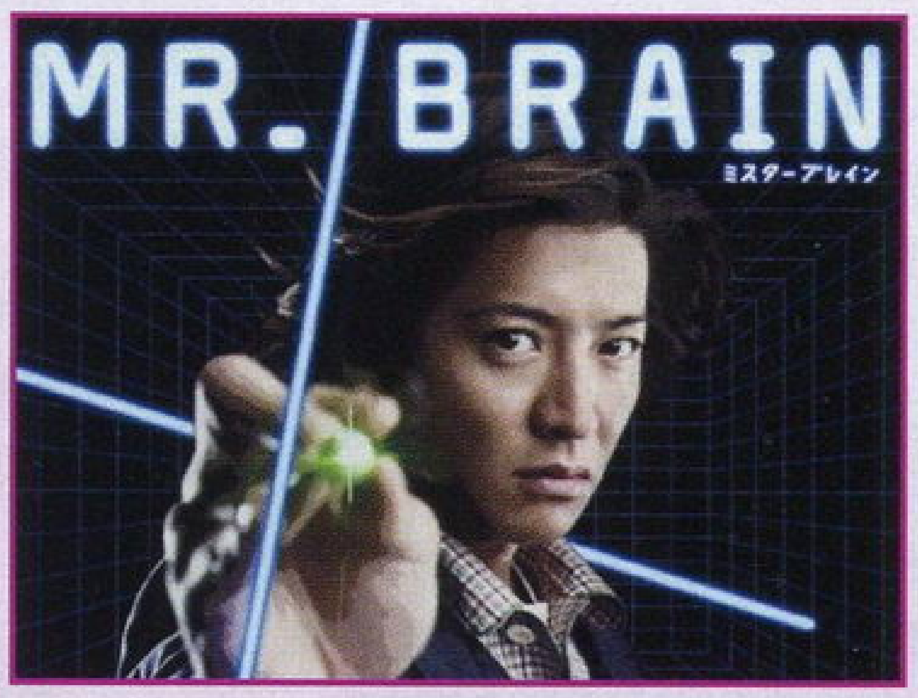
本片属于时下比较流行的刑警破案题材，宝刀未老的天海祐希以成熟的演技饰演一名精于管理部下、善于分析犯罪心理的洒脱女性。而深受年轻人喜爱的户田惠梨香、沟端淳平等人在片中的表演同样可圈可点，案件之外也不乏一些流行元素。虽然本剧的案件设置以及推理并非最大的看点，不过制片人却在如何发掘人的才能这一点花了很多的笔墨，尤其是表现同一团队成员之间的协调以及管理者对其手下物尽其用的剧情，很好地突出了"BOSS"这个主题。

一句话点评 BOSS是这样炼成的。

Mr.Brain

类型 推理 **出品** TBS

演员 木村拓哉、绫濑遥、水岛宏、平泉成



5年前的某一天，在牛郎俱乐部工作的九十九龙介在回家的途中意外遭遇了一场严重的事故，由于头部受到重击而被送进医院。当医生将龙介送入手术室并透过他的头盖骨进行例行检查时，屏幕上显示龙介脑中出现的异常变化却令人大吃一惊……脑部思维能力从此变得极为发达的龙介进入大学后，将全部精力都用于钻研人类的脑力，成为了一名造诣深厚的脑科学者。但是在其他人眼中，他依然是个不折不扣的怪人。

作为TBS的春季主打日剧，本片在制作阵容上可谓相当豪华。日剧天王木村拓哉亲自担当男一号自不用多说，本片还请来了近年蹿红极快的绫濑遥与其演对手戏。片中将每集解决一个案件，带有神秘色彩的剧情非常引人注目，节奏也很明快。此外为了提高收视率，本剧的制作方每集还会请来不同的客串嘉宾，其中就包括广末凉子、龟梨和也等著名偶像演员。不过话说回来，受同类题材作品层出不穷的影响，挑剔的观众可能会觉得缺乏一些新鲜感。



一句话点评 脑科学怪人的推理探案。

白色之春

类型 亲情 **演员** 阿部宽、大桥望、吉高由里子、白石美帆

出品 富士电视台

一句话点评 白色之春，亲情之旅。



一个刚刚出狱并重新回到社会的男人，落魄与失意让他对生活毫无热情。某日，男人在公园中偶遇一名小女孩，两人的相同点使他们很快获得了心灵上的共鸣，一切也开始发生转变。如果说血液可以将人们连接在一起，人心又是如何呢？在这个白色的春天，他将最终找到答案。

凭借当年的《龙樱》，我们认识了那个强硬而又自我的大叔阿部宽。在今年的春季日剧《白色之春》中，我们也会再次看到他的身影。在这部制作方宣称表现"究极的父女之爱"的作品中，阿部宽饰演一名服刑出狱的成熟男性佐仓春男，而片中饰演小女孩的扮演者是因《悬崖上的金鱼姬》中的清纯独唱而红遍日本的9岁童星大桥望。虽然这算是她首次参加日剧的拍摄，不过她的本色演出加上阿部宽的老成的演技，应该能构成一对观众们喜爱的老少组合。当然，主打温情牌的设定也会让本剧显得稍稍有些慢热，观众也无需心急。

结婚万岁

类型 婚恋 **演员** 上户彩、中居正广、佐藤隆太、释由美子

出品 富士电视台





晚婚是现代社会的一个普遍现象，这和高压力的工作以及激烈的竞争不无关系。年过30却不结婚，很多人觉得不以为然，他们认为家庭应该放在事业成功之后再考虑，这样的男性便通常被人称为食草男，本片的主角雨宫邦之就是一名典型的食草男。当意外失业后，邦之不得不临时接下一份只招收已婚人士的工作，在扮演虚拟婚姻的过程中，他对生活的看法与观念也慢慢发生了改变。

SMAP的中居正广算是老牌偶像了，诙谐幽默的个性让他一直深受歌迷以及电视迷的喜爱。在本剧中他主演中年未婚男，风格上也会延续其一贯的特点，给观众带来轻松与欢乐。而另一位受关注的演员上户彩近几年则似乎一直在尝试多种类型的角色，而本剧中扮演一名活泼少女，可以说驾驭的难度并不大。早在开播前，制作方便宣传本剧将以轻喜剧的风格来表现都市婚恋问题，因此期待率就一直很高，但从前几话的收视率来看，观众的反应却不是十分理想。

一句话点评 令人欢喜令人忧的现代婚姻观。

www.plumbook.cn

魔女裁判

类型 悬疑　出品 富士电视台　演员 生田斗真、加藤爱、比嘉爱未、铃木亮平



《魔女裁判》的背景为日本于5月21日开始实施的新陪审员制度，按照该制度，法庭上的陪审员将从普通市民中选出并直接参与到案件审判过程中。从事自由职业的主角吉冈彻便是这样一名陪审员。在一起看似普通的杀人案件中，出现了被称为“魔女”的被告，甚至连威胁陪审团成员的神秘组织也开始暗中活动。到底这背后隐藏着怎样不可告人的秘密？案件和新的陪审制度又有什么样的关系？一切都是未解之谜。

制作方希望通过本剧引发观众对新的陪审制度的思考，包括实施这一制度后所产生的问题以及对生活和思维方式带来的影响。主演生田斗真是时下炙手可热的年轻偶像小生，在近年的《花样少男少女》以及《魔王》等剧中，他给观众留下了非常深刻的印象。而由于剧本安排得相对紧凑精彩，所以本片也会吊足那些喜欢推理和悬疑题材的年轻人胃口。



一句话点评　陪审员法庭内外的斗智斗勇。

特别动画推荐

SOS团蛰伏3年、团长又回来啦！新《凉宫春日的忧郁》



出品 京都动画

声优 平野绫、杉田智和、后藤邑子、小野大辅、茅原实里

当京都夸下海口，称今年要重启新《凉宫》动画计划的时候，很多人都不以为然。毕竟挖了3年的坑，一直处于传说中的“第二季动画”早就将FANS的期待消磨殆尽。而今年春天，就在大家以为京都会在忙完《Clannad》和《仰望天空的少女》之后会开始“团长复出计划”的实质行动时，制作小组又高调推出了和《幸运星》风格类似的新作《轻音》，也和所有的观众开了一个善意的玩笑。这样，连还抱有最后一丝希望的FANS也基本死心了。

5月21日晚，在没有任何预告的情况下，京都动画突然在电视台开始播放全新的《凉宫春日的忧郁》，既不是OVA也不是重播，而是真正意义上的续作！这就像在动漫迷中丢下了一颗重磅炸弹，顿时令所有团员一片哗然。迅速浏览完20多分钟的正片之后，网络中就传来了各种不同的声音，大部分人还是觉得不可思议，甚至也有FANS以新旧两作的区别进行挑刺，称京都动画其实早在3年前就将续作制作完毕，只是处于商业的考虑才一直“拖欠”到今天播放。

且不说评价，先回到动画本身。新的《凉宫春日的忧郁》并非直接续接第一季的时间轴，而是以穿插的方式对原作完整的剧情进行补充与延伸，顺序上也不会再像当年第一季那样出现乱序播放的情况。从小说的角度来看，日前推出的第一话标题为《竹叶狂想曲》，相当于前一季第8话的故事，剧本依然完全遵照原作。而很多人关心的画面问题，虽然整体风格上几乎没变，但仔细观察我们还是会发现新作在人物的线条以及用色上有着不小的变化。另外，第一话并没有OP，而ED则取消了原来山本宽执导的团长舞，不过相信这方面的推广也会在今后逐步展开。

不管怎么说，花边新闻多也从侧面说明了团长的人气之高。尽管有长达3年的时间没有和我们见面，但一经复出仍能激起了如此轰动，可见FANS的热情有多高。纵观整个SOS团的推广计划，目前除了谷川流的第10部小说《凉宫春日的惊愕》继续无限期跳票以外，团长相关的各种动画、游戏以及五花八门周边的推出都从今年5月开始慢慢迈上了正轨，这对京都动画以及全体FANS都是一个好消息。

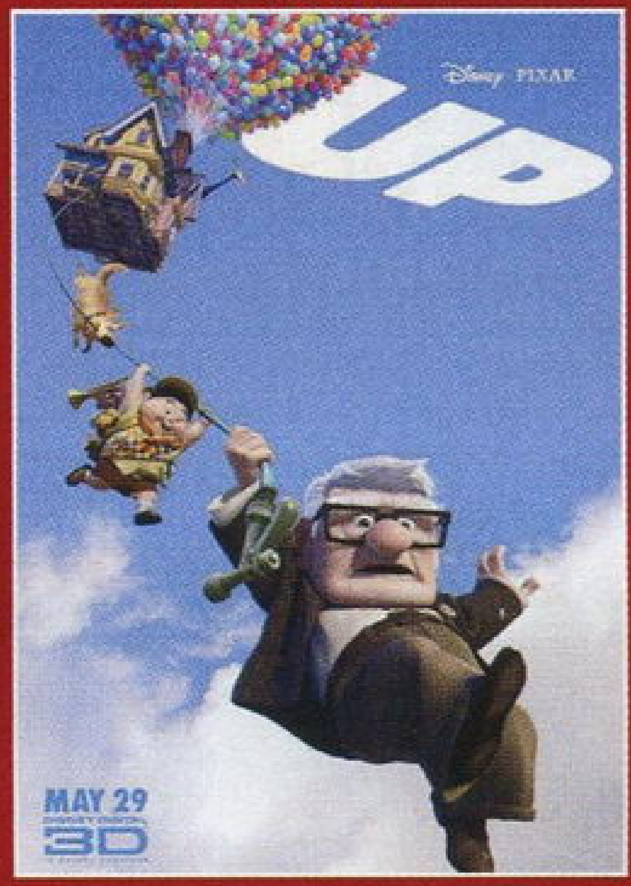


※友情提示：新《凉宫春日的忧郁》下一集的播出时间预定为6月18日。

近期关注 FOCUSING

Anime 动画　飞屋环游记　Up

类型 喜剧、冒险　上映日期 2009年5月29日（美国）



在之前的“电影前线”中，我们曾为大家带来本片的预告片，现在，这部由皮克斯倾力打造的全新动画大片终于即将来到我们面前。只要对欧美动画电影稍有了解的人都不会忘记皮克斯曾经给我们带来多少惊喜，继去年最让人感动的《WALL E》之后，这次的《飞屋环游记》也仍然以欢笑中的感动为目标，描述了一名一生都梦想着能环游世界的名叫卡尔的老人，在他生命的最后阶段，仿佛在命运的安排下与8岁的罗索一起踏上了冒险的旅程……本片刚一上映就稳夺了票房冠军，据看过的观众称，这是一部不亚于《WALL E》的感人动画，我们可以一同期待这场华丽的冒险之旅。另外，本片也已于日前推出了同名游戏，有兴趣的玩家不妨先尝试一下。

Movie 电影　跳舞大电影　Dance Flick

上映日期 2009年5月22日（美国）

类型 喜剧、动作



对于韦恩斯兄弟来说，不恶俗简直是太阳打西边出来了。从《恐怖电影》、《约会电影》、《史诗电影》到《灾难电影》，这群黑人兄弟简直把所有类型片都用恶俗的方式恶搞了个遍，而现在，他们的魔掌又伸向了舞蹈电影。这次的故事中，一名白人女孩决定学跳黑人街舞，其间发生了各种稀奇古怪的状况，近年来大热的各部青春歌舞片都在韦恩斯兄弟的恶搞下无一幸免，如果你是歌舞片的爱好者，那么真该看看这部佰中有乐的热闹恶搞片。

编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Movie 电影　终结者2018　Terminator Salvation

类型 动作、科幻　上映日期 2009年6月9日（中国）



“嘭嘭——嘭—嘭嘭——”。熟悉“《终结者》系列”电影的朋友对这个节奏绝对不会陌生。相信当大家拿到本期杂志的时候，最新的《终结者2018》已经在全球公映了。相比前三作对“审判日”到来之前的描写，新一集的故事将全力围绕浩劫发生之后的人类与机器的作战展开，观众们将在片中目睹成批的终结者机器人出现。作为系列主角的约翰·康纳将第一次以人类反抗军领袖的身分与“天网”展开作战。

在本片中，人类反抗军首领约翰·康纳将由在两部《蝙蝠侠前传》中饰演蝙蝠侠的克里斯蒂安·贝尔出演。身为加州州长的阿诺德·施瓦辛格将不再以“终结者”的身分参与影片演出。另外，除了经典的天网人形机器人之外，我们在电影中还可以看到摩托车形态以及拥有巨大身体的机器人。如果你得知人类的反抗之路将走向何方，那么就请记住首映时间吧。2009年6月9日，新的审判正在到来！

（※注：本片在中国大陆及香港以外的国家和地区版本的副标题为“救世主”。）

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

刚刚经过了传统的端午节，各位有没有都吃上香喷喷的粽子呢？想必大家的节日一定都过得很愉快吧！

前段时间SCE公布了《我的暑假》新作，小九一直是这个系列的FANS，所以本期"邪魔院"就趁热打铁给大家介绍一下新作中出现的盂兰盆舞。说起来，夏天其实也是很松散的季节，每个人的童年应该对夏季都有着独特的回忆。而再过不久，很多读者就要进入漫长的暑假了，让我们现在就赶紧来计划一下吧！

流行与时尚


■日本武道馆的外观看上去非常稳重，有浓重的东方色彩。

日本武道馆

只要还算关注日本流行音乐，我们就会总是能听到"武道馆"这个词。和棒球界的甲子园一样，武道馆也是艺人最憧憬的场所，其等同于"圣地"的象征意义已远远超出了它的实际功能。

武道馆全称为日本武道馆，它坐落于东京千代田区内的北丸公园内，是一座占地面积2万多平方米、可容纳1万5千名观众的室内体育馆。这里原本是江户时期筑土神社的遗址，在1964年为了迎接东京奥运会的举办，政府在这里修建了一座大型柔道体育馆，而"武道馆"的名字也寓意着日本传统的武士道精神。奥运会结束以后，武道馆不仅举办一些常规的体育赛事，还承办各种文艺公演、音乐会、社会典礼等多种活动。尤其是对于歌手来说，能够进入武道馆演出无疑是对个人所获成就的一个最佳肯定。


▲前辈《幸运星》已于今年3月成功登上武道馆的舞台，不知刚刚起步的《轻音》又会距离多远。

相比于日本另一个有名的体育场馆——东京巨蛋（建于1988年），武道馆拥有更悠久的历史，不管是国内还是国外，都将能在武道馆进行演出作为一种荣耀与自豪，而宣传时也大都会以"××× in 武道馆"这样的固定标语进行宣传，这也成为了一项约定俗成的传统。

武道馆大事记

- 1965年7月，英国著名指挥家利奥波德·斯托科夫斯基在武道馆举办音乐会，成为首个在武道馆公演的外国人；
- 1966年6月，披头士在武道馆举行演出，这也是他们首次来日本；
- 1980年10月5日，日本著名女歌手山口百惠在武道馆召开引退演唱会；
- 1994年1月，著名偶像组合SMAP在武道馆实现该场馆史上一天内最多的6次演出；
- 1999年，王菲成为首位在武道馆召开演唱会的华人。2008年2月，周杰伦也成功登上武道馆的舞台；
- 2008年8月4日、5日，久石让为了纪念《悬崖上的金鱼姬》公映，在武道馆连续两天召开了宫崎骏作品音乐会，乐团人数200人，1200人参与演出；
- 2007年12月21日，新垣结衣创造从出道到武道馆公演最短时间记录。她于首张专辑推出16天后便进入武道馆公演；
- 1980年8月至今，每年定期举办大型24小时社会公益节目《爱拯救地球（愛は地球を救う）》。在该节目31届的播放历史中，有28届是在武道馆举行。

风韵十足的盂兰盆舞



■《我的暑假4》中，大家将有机会亲身感受盂兰盆舞的魅力

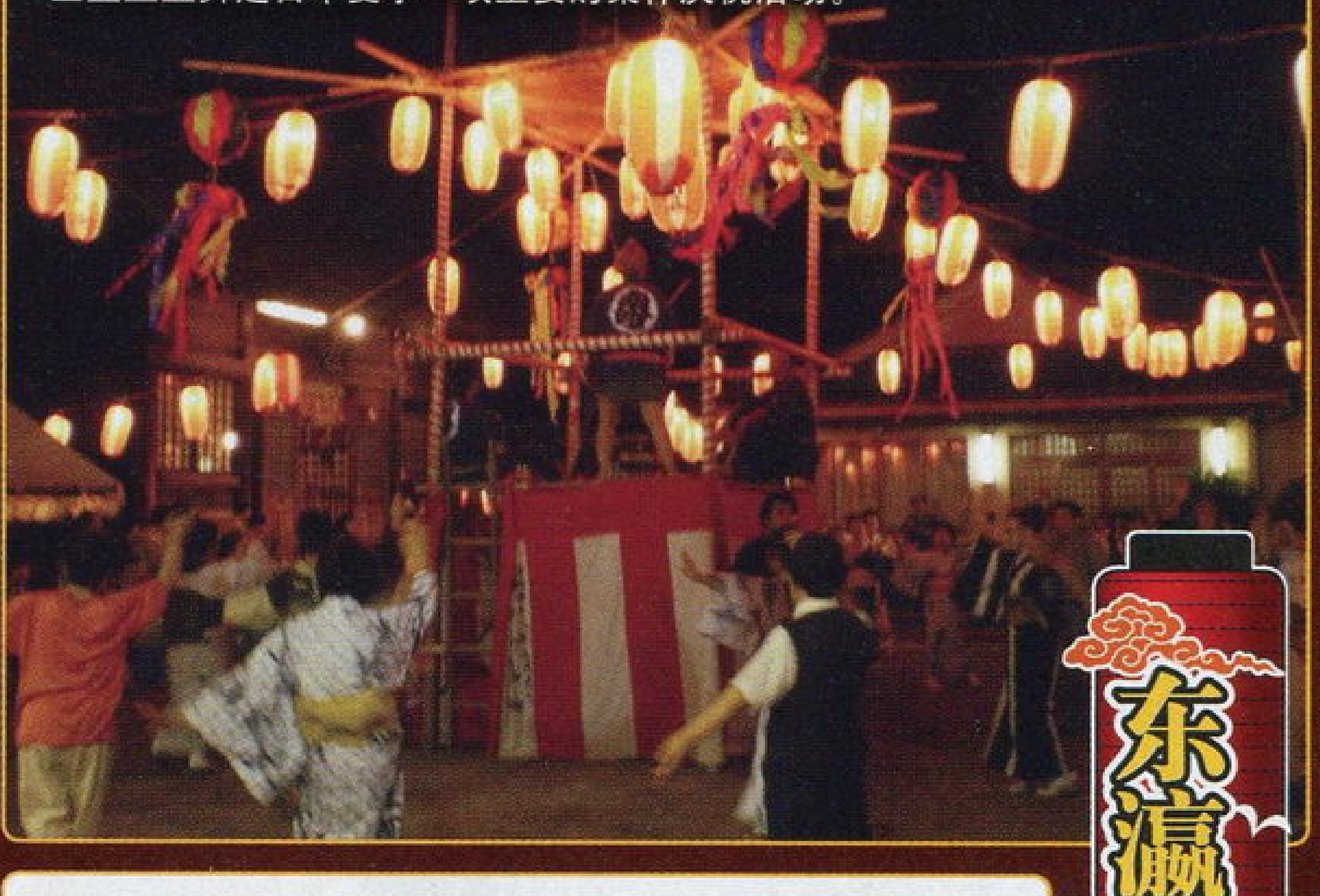
在上一期的光盘中，大家应该都看到《我的暑假4》的新作影像了，片尾那段充满浓郁特色的盂兰盆舞给人留下了很深的印象。本期的"东瀛采风"就来给大家稍微介绍一下这项日本的传统舞蹈。

盂兰盆会很多可能都知道，这是在每年的夏季（阴历7月15日）都会在日本举行的传统节日。虽然盂兰盆会并不诞生于日本，但是在这里的却融入了东瀛的特色，包括太鼓等传统要素。充满民族特色的盂兰盆舞就是其中一个典型的例子。

和盂兰盆会一样，尽管盂兰盆舞最初只是古代的一项佛教仪式，但经过入乡随俗的演变之后，这种随着高台上太鼓的敲打节奏而翩翩起舞的舞蹈渐渐成为了日本村落社会中最重要的集体娱乐活动之一，是地地道道的乡土文化的结晶。

通常来说，跳舞的男性或者女性都要穿着浴衣，不过普通参加者也可以身着便服参与其中。而对于女性而言，跳舞时还可以将团扇插在腰带中。根据各地的当地文化不同，有时也会戴上狐面、画上浓重的妆，将节日的气氛烘托到最高潮。

盂兰盆舞的节拍缓慢，也没有什么复杂的舞步要求，舞蹈者只要跟着乐曲转动身体、挥舞双手即可，每个人都能轻松学会。到了近代社会，传统的盂兰盆舞也并未在喧嚣的都市中消失。从小孩到老者，甚至是压力极大的上班族也将其作为一种放松的方式，没有场地，可以就近找一座公园，没有太鼓等乐器，就以录音机代替……总之，到了夏天就要过盂兰盆节，过盂兰盆节就要跳舞，这已经成为一种当代日本人的习惯，整个庆祝活动有时也会一直持续到深夜。

■盂兰盆舞是日本夏季一项重要的集体庆祝活动。


（※音頭【おんど】：我们在游戏中所见到的"音头"一词，其实在日文中指的就是集体盂兰盆舞中的民谣歌曲。其中比较有名的有东京音头、河内音头、江州音头、北海盆呗等等。）

东瀛采风

名台词赏析《战国BASARA战斗英雄》

闲聊日语


伊达政宗

ショーの幕は上がった！天下を取るまで一気に駆け抜けるぜ！

【show no maku wa a ga tta！ten ka wo to ru ma de i kki ni ka ke nu ke ru ze！】

表演(show)的大幕已经拉开，驰骋吧，直到获得天下！


真田幸村

握る拳は火山の如く、真田幸村燃え尽きること無し！

【nigi ru kobushi wa ka zan no goto ku, sana da yuki mura mo e tsu ki ru ko to na shi！】

握紧的拳头就像火山，真田幸村燃烧不尽！


织田信长

余は魔王、第六天魔王ぞ！天下を血と闇で染めてくれるわ！

【yo wa ma ou, dai roku ten ma ou zo！ten ka wo chi to yami de so me te ku re ru wa！】

吾为魔王、第六天魔王！天下将被血光与黑暗染遍！

日本的端午节 和我们中国人一样，日本也有过5月5庆祝端午节的传统习俗。不同的是，有男孩子的家庭要挂鲤鱼旗，挂鲤鱼旗表示希望孩子像鲤鱼那样健康成长，而除了吃日式的粽子，日本人还有吃柏饼（一种带馅儿的圆形米饼）的习惯。

www.plumbook.cn

剧情派 SCENARIO PIE

与枯燥的练级告别 向剧情的世界问好

随着剧情一步步推进，不管是游戏中逐渐接近事件核心的人物还是拿着手柄观察选项的玩家，都在进行着选择。选择，总是剧情表现其张力的最有力方法，由此产生的变化也是玩家关注的焦点，由此产生的不同结局让剧情更加饱满。

投稿邮箱 game3@ucg.com.cn

剧情报告



尊重他人的命运《星之海洋4》

“我的错！我的错！都是我的错！”艾基用力地砸着拳头，一遍又一遍地重复着。

“说什么要探索宇宙、保卫世界，真是可笑至极！”不管其他人如何劝说，艾基还是无法原谅自己。他知道，如果当初自己没有把能量体交给克劳斯博士的妻子，如果自己没有自作多情地想要帮助地球人……

“事情不应该是这样的！不应该是这样的！”

“艾基，冷静一点好吗？”蕾米显得非常担心，但又不知道如何安慰艾基，“这个地球真的可能不是我们的，或许是其他时空内不同次元上的……”

“不是我们的地球？”艾基打断了蕾米的话，“不是我们的地球难道就可以毁掉了吗？是我毁掉了它，地球从我面前消失了！一点都不剩！”

看到歇斯底里的艾基，莉姆尔和梅里库尔害怕地紧紧地靠在一起，连一向稳重的巴卡斯此时也不知该说些什么，整个驾驶舱内的空气就像凝结了一样让人感到压抑。

航行的过程中，虽然每个人都想给艾基打气，希望他能重新振作起来，但艾基却一直沉默不语，连一向古灵精怪的薇尔琪也没了辙。无奈之下，蕾米只能宣布暂时接过卡尔娜丝号的指挥，她心中隐隐的忧虑越来越强烈……

抵达新的目的地艾奥斯行星后，艾基跟在大伙的后面麻木地走下飞船，穿过阿斯托拉尔东部的海岸线，在众人前面是一条不长不短的山路，当地人正骑着一种粉色的兔子在赶路。或许是有些累，也或许是担心，蕾米竟然在迈出脚步的时候跛了一下，不过连她自己都没有在意。

有时候事情就是这样，越是不想发生，它却越是要自己找上门。艾基不愿意看到悲剧重演，他怕自己愚蠢的行为再次给其他星球带来灾难，可以的话，他甚至连星球上的一草一木都不愿意去触碰。但是当众人走在城镇中，眼见一名可怜无辜的少女就要被持刀的恶人带走时，艾基再也忍不住了。

“走！不要再出现在我的面前！”艾基拼命地挥着自己的刀，心情非常矛盾。这对他来说是一个痛苦的选择。

从这位名叫莎拉的少女口中，大家得知当地的神殿似乎有一些重要的情报。在蕾米的强烈要求下，艾基只能硬着头皮跟着其他人去那里一探究竟。为了得到穿越沙漠的交通工具——巴尼兔，菲兹从城外的游牧民那里借来了诱饵。不过刚刚进入森林，蕾米却突然重重地摔在了地上晕了过去。

“好烫！发烧得很厉害！”梅里库尔好奇地用手摸了摸她的额头，慌张地看着其他人，“要怎么办呀？”

此时艾基的脑海中已经乱成了一团，匆匆地将昏迷不醒的蕾米安置在旅店后。他便在莎拉的指引下，和其他同伴乘船来到了阿尔托拉尔王宫，见到了那里的领主。幸运的是，了解情况后的领主爽快地答应给众人用于治疗蕾米的特效药。在二楼休息的时候，一个有黑色纹身的可疑家伙从花园中慌忙地跑过。碰巧看见的艾基刚打算上去拦住他，但一想到这么做可能又给星球带来影响，最终还是没有行动。

从楼上下来时，侍卫匆匆地从行宫走出去，这让艾基感到有点不安。一番询问后，领主告诉他们，一个黑色纹身的盗贼刚刚偷走了备用的特效药，现在正下令追捕。

听完这番话，艾基的脑袋嗡地一下炸开了。他不清楚自己应该怎么做，也不知道到底是否可以去干涉其他星球的事情，但惟一确定的是，就在自己为这个问题而犹豫不决时，更多的东西却在渐渐地失去，这是艾基最不愿看到的。必须要做点什么了！

询问了盗贼的具体特征和逃跑方向，艾基重新握紧了自己腰间的剑。而其他人再次看到艾基眼中浮现出坚定的神色，虽然不知道其中的缘由，但却感到了一种相互信赖的力量。

选择权在我们自己手中，把握自己的命运也是对他人的尊重。这便是艾基现在的信念。



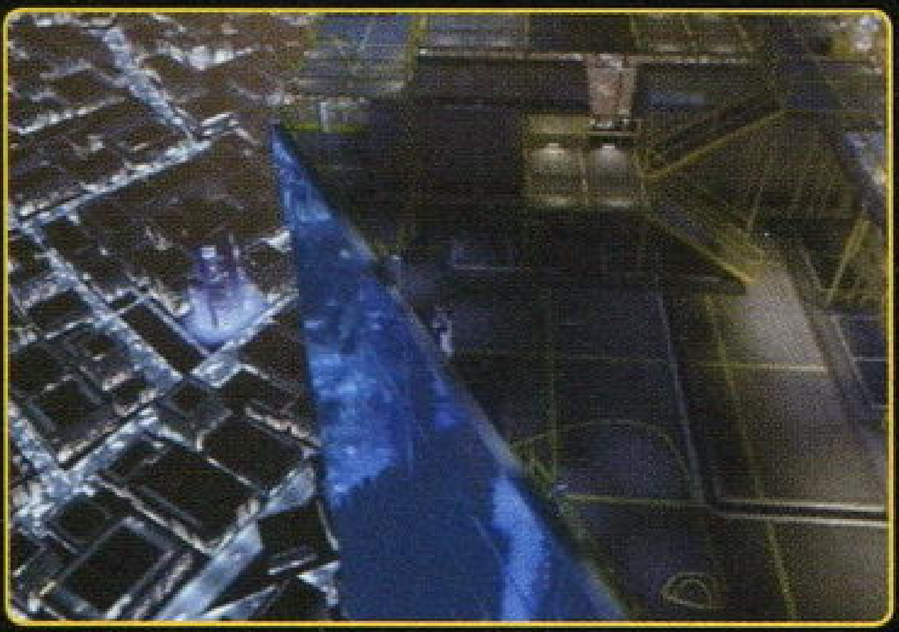
剧情点评：“《星之海洋》系列”虽然以浩瀚的宇宙为游戏世界观的出发点，不过却一直很少从全局来刻画整个星海的危机或者成长，取而代之的则是通过人物的心理细节与变化来表达构成宇宙进化的小小道理，这也是日式角色扮演游戏的一个独特之处。当完成《星之海洋4》的冒险之旅，你就会发现，虽然本作的剧情算不上惊心动魄、气势磅礴，但其中的很多故事却值得慢慢去品味、细腻而感人。正如文中艾基所经历的考验一样，与其说这是对星球命运的选择，倒不如说是对自我命运的选择。成事在人，谋事在天，很多时候其实并没有什么深奥的道理可言。

[文/九兵卫]

精彩瞬间

惊险瞬间 边缘行走

出处：《镜之边缘》 机种：X360/PS3 [文/雷电]



妹妹是被陷害的，她从最初就知道。

当曾经的跑者小刀杰克绑着妹妹凯特乘上直升机渐渐远离天台时，费斯已经没有选择。她熟练地跨过房顶的障碍，一脚踏在边缘，身体腾空而起，在空中舒展，脚下是泛着蓝光的楼宇。

这个没有隐私的城市，集权统治者美其名曰“为了降低犯罪率”，将非法的监视摄像头密集地安装在城市的各个角落。只有奔走于城市边缘的跑者才能在此等严密的监视下进行革命。坚持改革力图改变现状的新市长候选人 Pop 被莫名杀害，警官凯特成了嫌疑犯。

费斯辗转于城市的上空，最终踏进名为碎片的摩天大厦，所有的阴谋都顿时清晰如明镜。为了消灭跑者而出台的伊卡洛斯计划训练出了与跑者实力相当的 PK 追踪者，小刀杰克就是其中的骨干，曾经与自己并肩战斗的茜莱斯特为了活命而背叛了跑者组织……

飞机坠落，爆炸的火光冲天，紧紧抓住妹妹的手臂。姐妹两人相拥站在城市的最高点，脚下是万丈深渊。

你可以行走于边缘，但是不能如此终其一生，总有一天要跳起。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

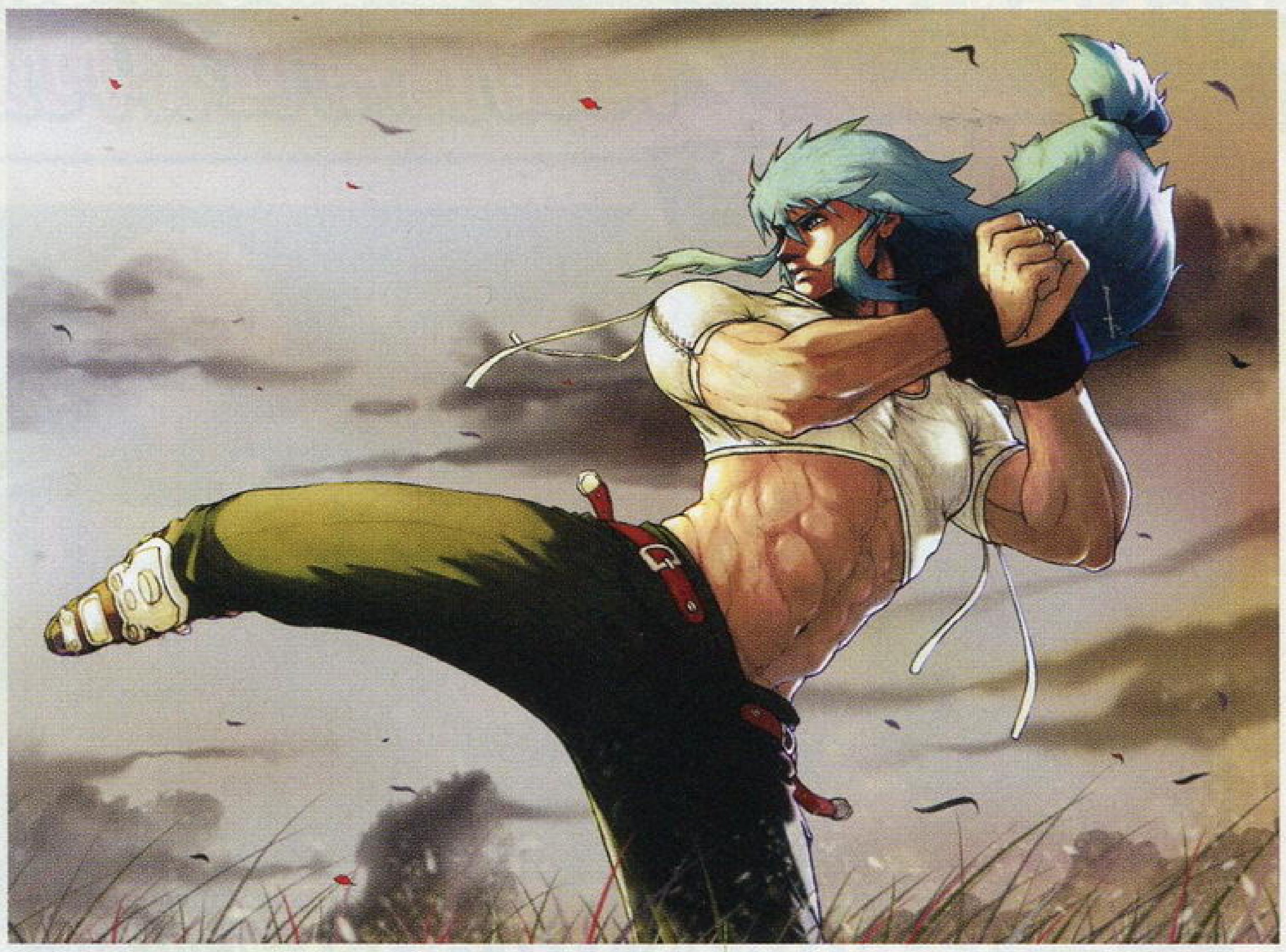
游风艺苑

栏目主持 一刀

一刀有话说

由于本次联合征稿获得了广大读者空前热烈的响应，在选择稿件时我们犯了难。要从数十幅质量上乘的作品中精选出6幅来，其难度可想而知。而且这些稿件一经刊发，它们的作者将成为大奖的有力角逐者，因此选择过程需要慎之又慎。为了保证候选作品风格百花齐放，本刀初步筛选了近20幅优秀稿件并提交给众小编进行票选。下面这6幅可谓综合了多位编辑的评价后选出的精品！至此6月份的12幅候选作品均已出炉，大家拿到杂志时应该可以在levelup论坛的“城寨画廊”版块看到我们的投票帖，给自己喜欢的稿子和作者投票也将有杂志送哦，希望大家踊跃参与！



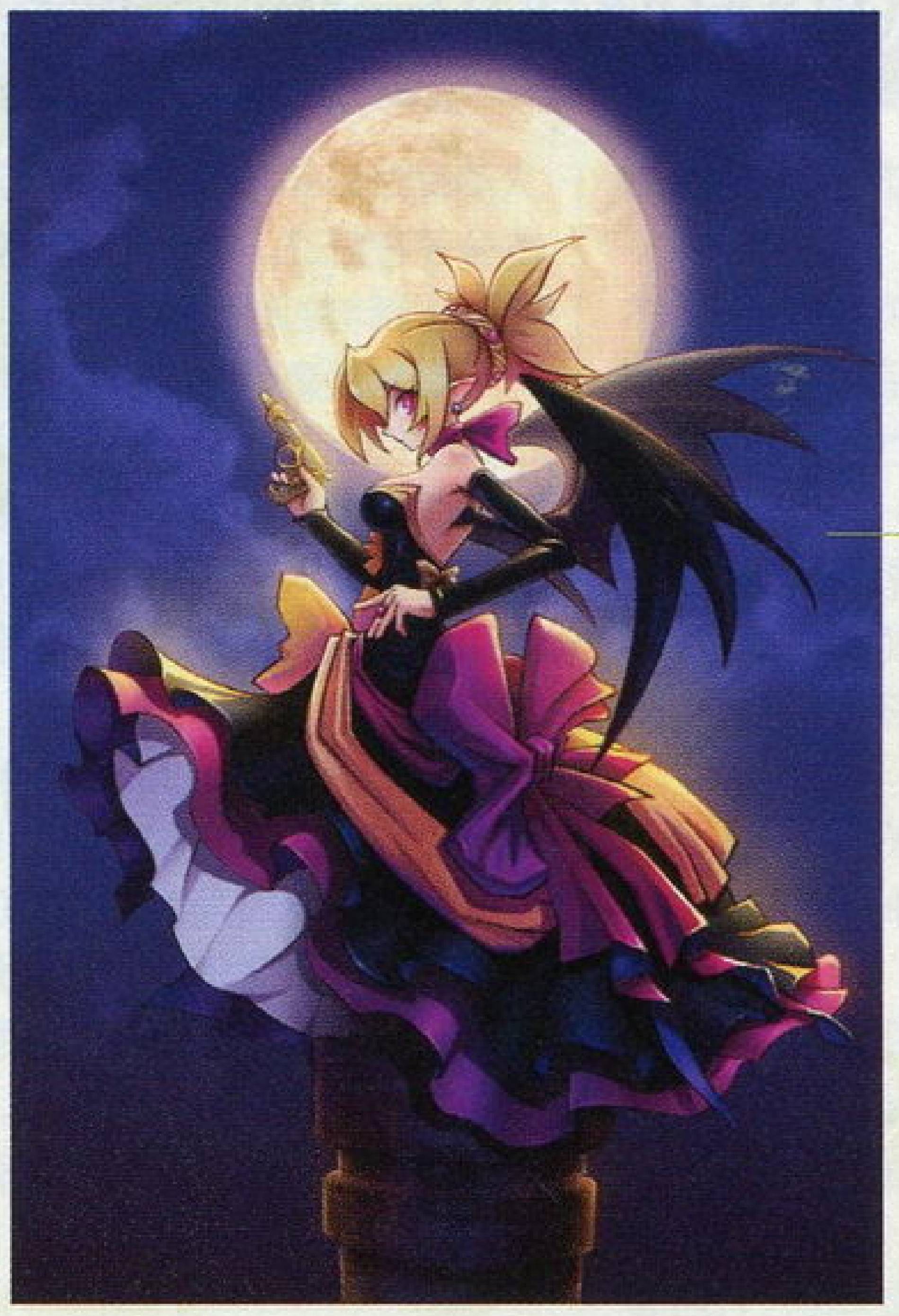


北京 · goenitzchild

不知有多少读者和本刀一样，初看上图时认为这或许是官方插画的摹本。不过经编辑部不少《恶魔城》系列”达人鉴定后，结论竟然是——这是一幅画风与原画相比几可乱真的同人作品！显然作者已全面吃透了官方插画，这份执着和洞察力值得喝彩！

广州 · 李珍珠

利加尔，来自《仙乐传说》的拳法家。作者用西村绢式的粗犷笔触来再现藤岛康介笔下的人物。这个思路挺新鲜，而效果竟然也出人意料的不错！突破意味着提高，继续加油！



北京 · 小马

一幅取材自《魔界战记2》的同人稿。作品的整体素质不错，特别是色彩的运用和光影的处理尤其出色。皎洁满月下，背负可爱黑翼的罗扎琳德盛装登场，华丽且神秘的气息让人眼前一亮。

成都 · Aloo

下图应该算是《光明力量EXA》相关稿件首次在此登场，不过作品的画风还是相当成熟的，人物形象气质的把握也都颇为到位。不过，上色稍微有点随意，一定程度上影响了画面质量。



苏州 · lilithbloody

似乎自从“《战国BASARA》系列”问世以来，伊达政宗和真田幸村便成了被众人拿来恶搞的“小红＆小蓝”。这不，上图便是名为《百合版红蓝》的新作。热血的男性卡饭们，吐啊吐啊会习惯的……



深圳 · 郭立刚

看哪，在奥里马的指挥下，可爱的皮克敏兄弟们抬着新的战利品正向我们走来！咦？这好像是……一本书？而且封面看着如此眼熟……不对！我说226期UCG刚入手就不见了，原来是被你们拿啦，赶快还我！



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

上海 何奇：Gouki和一刀的头像很像啊！是一个人吗？还是亲兄弟？难道……（一刀回复：咦，来自上海的何奇兄弟，怎么又是你？看来阁下是我们杂志的真·铁杆读者啊！至于你所提的问题，其实很简单，两个头像均出自同一画师之手。但为何会如此神似呢？因为我们都是卡饭啊！不知这个解释你是否满意？）

编辑部落

EDITOR'S BLOG



本期博客 **玛娜**



写在前面 FOREWORD

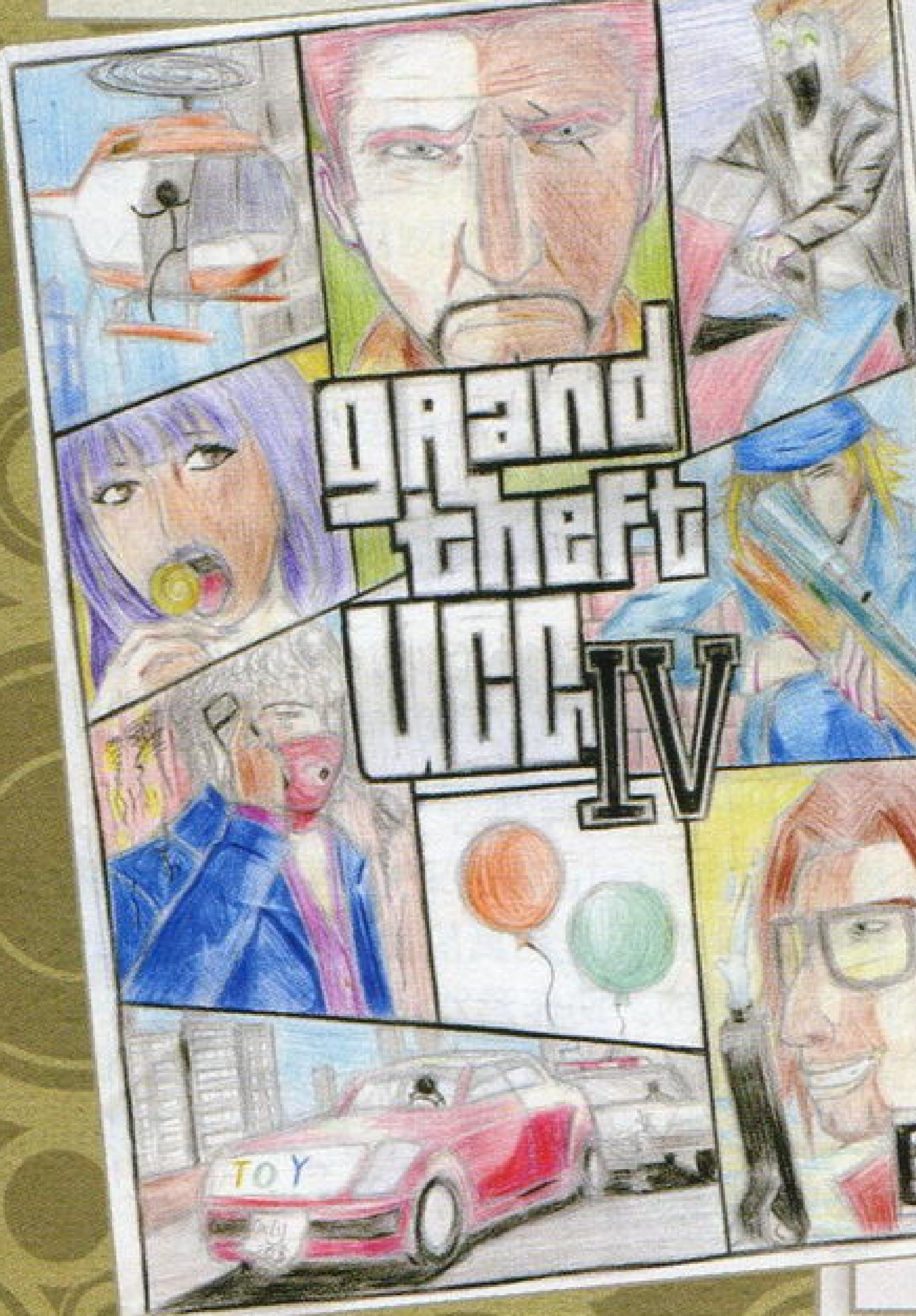
至今我还记得自己第一次看到读者来信时那无比新奇的感觉，但是转眼之间，作为“读编往来”的主要负责人，我都已经可以认出许多老读者的字迹了。对一本杂志而言，读者是永远的上帝，而“读编往来”就是小编们与读者之间交流沟通的窗户，通过这扇窗户，可以让小编们了解读者的需求与想法，拉近读编之间的关系。和读者近距离交流的这段时间里，给我留下深刻印象的事情已经很难数清道尽，今天就借着“编辑部落”的机会，谈一谈读者与来信的琐事。

最近回复 LATEST COMMENTS

RE：读与编

【2009-6-2 15:12:57 By：炎骑士】

其实你还忘记了另外一类读者——不留姓名地址，以至于经常出现这样的情况：阅读来信时发现一个难觅的知音，于是决定给寄一张明信片，结果在洋洋洒洒写完一大堆回复的文字之后，突然发现该读者没有留下任何个人信息……



◀王思嘉同学绘制的小编版《GTA Ⅳ》封面，这张将小编们和《GTA Ⅳ》结合在一起的画稿令人印象深刻。

读与编

玛娜 发表于

2009.6B（总第228期）

“读编”的制作

既然要提到“读编”这个栏目，那么首先还是向大家说明一下“读编”的制作过程吧。“读编”的制作其实并非像很多读者所想的那样，是让所有小编凑在一起翻阅读者来信，一边回答一边制作栏目。而是先将所有的读者来信（包括Email）汇总起来，由负责编辑集中阅读，挑选出可以刊登的来信，再根据不同的来信让不同的小编参与回复，最终整理成文。

当然了，在全部阅读过读者来信后，小编们还会轮流给读者回信，就如这次“读编往来”中所提到的一样，每名小编都会负责一天内的邮件回复，所以如果想要得到所有小编的回信，最好的办法就是坚持半个月，每天一封信……

当一期“读编”制作完成之后，就到了另一个关键阶段——小编们要将下期的主题交给负责绘制主题图的美编木仙，由木仙绘制草图并上色，最后送到大家面前的就是现在看到的成品了。



▶一直以来勤勤恳恳为“读编”绘制主题图的美编木仙，这张自画像与本人的相似度高达80%。

各不相同的读者们

一粒米养百种人，一本杂志的读者自然也有着各种各样的性格，难以一一道之。不过在不同的特性中仍然存在着一致的共性，下面就为大家列出几种主要读者的类型，大家不妨参照看一下自己究竟属于哪一类。不过要提前说明的是，下面列出的类型并没有高下之分，不管你是哪一类的读者，小编们都会期待着你的来信。

一、热情洋溢类

在来信中，收到最多的当然还是热心读者的信件，这些来信不仅会认真地回答每期的问题，还会将最近阅读杂志的感受和心得详细写出来告诉小编，督促小编们继续进步。热情洋溢的读者们甚至经常细心地用几种不同颜色的笔给信中的内容分类，方便小编们第一眼看到最重要的内容，来信也是洋洋洒洒，动辄3、4页之多。此外，在这类读者的信中绝不会只有对UCG的赞美之词，也经常以丝毫不留情面的意见攻击让小编们一边读信，一边痛并快乐着。

二、知心弟妹类

在学校的生活、游戏时发生的趣事、与朋友的矛盾、和家人的争执、最近的行程……知心型的读者从不吝于和小编们分享自己身边的种种小事，有时候还会将自己和朋友的照片寄来，让小编们有种如同大哥哥、大姐姐般的感觉。这一类型的读者通常感情也比较细腻，总是会发现生活中一些不为其他人所注意的小事，让人在读信的时候时常忍不住会心一笑。

三、等价交换类

“我寄信来不为别的，主要就是为了奖品。”——虽然这种类型的来信数量也不算少，不过这次我们说的却不是奖品索要者，而是热心读者中的另一个流派“等价交换类”。等价交换类的读者热衷于在生活与来信中寻找一切可以等价交换的事物与细节，并不厌其烦地用以和小编们进行物质交换，他们的名言有“我被UCG砸到了脚，你们说应该怎么赔偿我？”、“看在我每个月坚持购买UCG的份上，至少给我一套小编明信片吧”、“终于被我挑出了一个错，快交出你们所有的主机！”……可以说，等价交换类读者都是天生的商人，不过，这样的商人倒也是很可爱的。



■以随手涂鸦来记录自己的想法，这种来信也不少见。

四、例行公事类

这一类的读者写信比较中规中矩，他们不仅规整地挨个回答“互动信箱”的问题，规整地留下自己的全部信息，而且规整到每次来信的格式与字数都几乎没有差别，就像是在交一份需要评分的答卷。这一类的读者通常也不喜欢和小编们聊天，只是习惯性地回答问题，不过不能说他们缺乏激情，只能说这是一群非常严谨的读者。

五、别出心裁类

如果要说知心弟妹类的读者就像小编们身边的朋友，那么这类读者简直就可以称之为小编们的缪斯了。他们经常在信中附以大量的可爱涂鸦，或是在信纸与随信寄来的物品上下足功夫，甚至干脆将白纸画成UCG的模样，令人过目难忘，而信件自然也成为了小编们抽屉中的收藏。不过这样一封别出心裁的来信需要耗费的时间也是相当惊人的，希望大家按照自己的时间量力而行，千万不要影响了学习和休息，那就实在是得不偿失了。

最近发表 LATEST TOPICS

游戏的感情
雷电发表于2009.5A（总第225期）
女性本无向
玛娜发表于2009.2B（总第220期）
冬季随笔
晴天发表于2009.1B2A（总第218～219期）
闲聊编辑部
火云发表于2008.12B（总第216期）

3DM-SMV
www.plumbook.cn

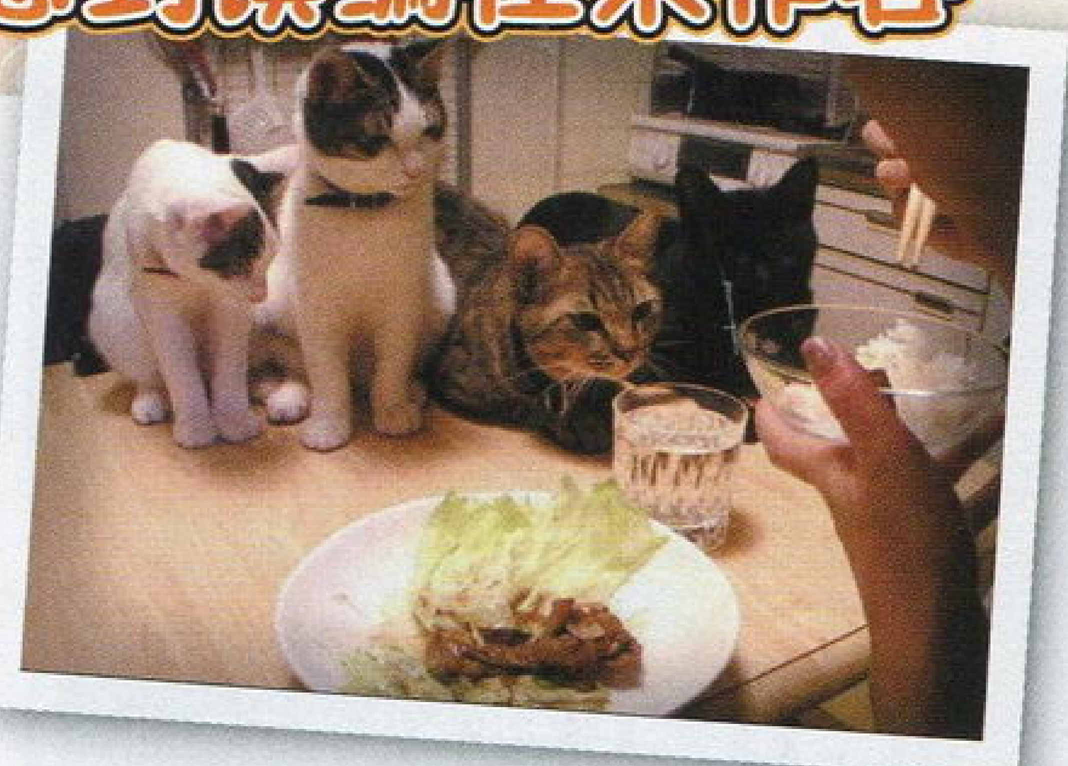
读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&暗黑熊

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客





■一个可怕的事实再次震惊了小编们——编辑部的邮箱又一次英勇阵亡了。由于这次邮箱的崩坏实在太过突然，邮箱中还有许多没来得及查看的邮件与许多重要邮件都不慎丢失，如果这段时间内大家曾经发送过重要邮件给我们的话务必请再发送一次，以确保我们可以收到您的邮件。

■小编们使用的邮箱经历了漫长的时光，抽风的次数已从往年的半年一次发展到了几月一次，为了邮箱与信件的安全，小编们曾经尝试过各种方法，不过始终还是没能标本皆治，看来以后小编们只好使用最笨的方法——每收到一封信就移到安全的文件夹中，以免所有来信一起遭到毁灭性打击。

■一年一度的大家熟悉的E3特刊即将到来！下一期杂志中，小编们就将为大家送上E3的全程实录，除了多哥赶赴美国倾情打造的现场报道之外，还有许多针对E3的全面深度分析为大家献上，敬请关注！

本期 What's In 流行游戏

分秒必争 一切皆有可能

《勇者30》 PSP （4人）

不要以为"勇者3"是个不可能完成的任务，只有调动你的动作游戏细胞才能发现过关的诀窍所在。

——晴天

平淡始终

《生化尖兵》 PS3/X360 （5人）

玩这款游戏直到通关，我的心情都一直很平静。我努力想在游戏中寻找让我兴奋的元素，可惜始终没有，始终没有……

——ACE 飞行员

一日一佣兵

《生化危机5》 PS3/X360 （6人）

佣兵模式沉迷中，各关的最佳路线和战术都有了，但成绩还是上不去，这就是理想与现实的差距。

——Gouki

杂志相关

东莞 黎志豪：在光盘中，"热血最强"肯定是众多读者最爱的栏目之一，挑战游戏中的极限，但名称起的有些不妥，为什么要叫"最强"呢？就好比一个游戏中的极限只能如此，不能再突破极限了，所以我建议这个栏目更改一个字："热血更强"！对，没有最强，只有更强！这样就更加能激发达人玩家的潜能，就能使游戏更速、更好、更强！

"热血最强"这名字取自一部老电影，就听上去的感觉而言，"热血最强"肯定比"热血更强"、"热血较强"什么的要更热血一些，而且个人觉得也更好听，可解释为"力争最强之道"。这个栏目名已经叫了7年了，咱就不改了吧。

Email ecosxx：最令我好奇和感兴趣的就是"读编往来"栏目每期都有的小动物的图片了，算是跟游戏没什么关系吧，却每次都能格外吸引我的注意力，不知道这些照片的出处是哪里呢？受我女朋友的影响，现在特别喜欢猫，比如227期的这只很有型的猫，简直和后面老实巴交的狗狗形成鲜明对比啊，还有之前和老鼠玩耍的猫。

小动物的图片是小编们平时到处收集的趣图，借"读编"的地方放出与大家一起欣赏，也算是一种分享的方式吧，其实并没有什么特别的出处，主要是多做生活的有心人。

Email 罗子卿：前几个星期，各位辛苦写出的《鹰击长空》攻略被我同学看了后，指着对应平台问："只出PS3和X360的？"我说还有PC，他听后大骂："明明PC有，怎么不指出来！"我说："人家只是游戏机，游戏机，Understand？"他回驳我："PC不是游戏机？这本书要是给我们PC玩家看到了，谁知道有没有PC的啊？比如你看《失落的星球》、《光环3》。"这下我无话可说了，各位小编，为了这种执着型玩家，你们还是在对应平台那加上个有无PC版的字样吧！

我觉得你说的话没错啊，PC游戏的确不属于我们的范畴。如果要标明对应PC，那很多对应苹果机的游戏，难道也要注明对应MAC吗？另外，很多游戏的PC版发售时间都比家用机版晚得多，例如《鬼泣4》、《街霸Ⅳ》、《最后的神迹》等等，你说的《鹰击长空》的PC版也比家用机版晚了足足两周时间，这种情况就更不好标注了。

Email SONY FAN：问：您想在光盘中看到什么样的内容？答：正如林华读者所言，我们要看编辑游戏过程中的出糗的录像。

最近看到好几封这样的来信，虽然国人都有看热闹的习惯，但是若真放上这些内容，恐怕会让你们大大失望的。动作游戏的话，显然就是不停地死亡、接关、读盘；角色扮演的话，就是发展不了剧情，满世界找NPC对话……如果这样的内容大家都不反对的话，我们倒是很乐意收录的。

本期读者语录

Email jtr_spartan301：这几期杂志我们这里都来得很晚，我匆匆看了一下"读编往来"（这是我最喜欢的节目之一），看见某君说胜负师的眼球在面巾上后，我就去仔细看了下胜负师的形象，果然！那个眼球长在面巾上，此时浑身鸡皮疙瘩呀 · · · · · · 掉了一地……（玛娜回复：让我为胜负师解释一下，这其实是面巾上挖了两个孔而已，只不过孔和双眼贴合得比较紧密……当然了，这种事情我们就不用深究了。）

www.plumbook.cn

读编交流

天津　王淼：大家好，今天我的心情真的是晴空万里，万里无云，多云转晴，总之是万分激动！因为我终于收到传说中的小编亲笔签名的明信片了，晴天同学，我代表我……感谢你！也许小编会说收到一张明信片不用这么激动吧！但是如果你们知道我的 RP 有多差就不会这么说了。举个例子：我等公交车从来没有到站就上车的，起码别的车来了两辆之后，站上的乘客换了一茬之后我要等的车才姗姗而来；其次，我要坐的车肯定满员，一般是前门交钱到后门去上，如果运气好赶上有空位的车，别高兴太早，这车肯定会机械故障停在道边，唉，这就是我的人品，所以我从没奢望能从参与抽奖者中脱颖而出，也很少奢望能上杂志，这回能得到明信片真是苍天啊，大地啊，各路神灵啊，替我争了口气啊！

其实凡事都要朝好的方面想，或者直接做好最坏的打算，这样至少当你每次遇到相同的情况时就不会那么郁闷了（笑），下次还要记得给我们来信提供好的建议哦，说不定还会有其他小编给你回复明信片呢！

Email　resident：发觉小编雷电好像最悠闲，所有给我的回复都是他发的（虽然才两封），不过悠闲也好啊，能给我们读者回信啊，这是福音啊！握手先，最后我建议老编指定雷电当回信大使，估计所有读者都会喜欢的！（毕竟有人专门回复了嘛，其他小编不要误会啊！）

说明一下。小编们回复 Email 是按日期来的，基本上是一人一天。看你发信的习惯是一天发 N 信，自然那天的信都被值班的雷电回了。

玉林　陈海松：众小编你们好，请问你们当中谁的数学较好，我想考一下你们当中的谁，来！接招吧！证明题，已知条件：$N \leqslant 1$，$M \geqslant 100$。求证：N 年的工资 -N 年的开支 ≈ 各主机的费用（X360+PS3+Wii+PSP+NDSi）。证明正确的，恭喜你，获得奖金 M 元，错误则靠边站，且面壁吃 M 个鸡蛋。

我猜你的意思应该是各主机的费用 +N 年的其他开支 ≈ N 年的工资，这个算法还真是差不多，因为刚到编辑部来的小编拿到前几个月薪水后第一个购置的往往是游戏机，不过等到几个月后全机种制霸时小编们就幸福了。所以说做游戏编辑其实也有点像是玩 RPG，领了薪水之后先要买装备（主机），接下来买弹药（游戏），没过几年主机更新换代，又得换一批装备……薪水就是这样一点点消失不见的。

Email　金龙哲：从很久以前，我就有过这样的想法：我带着 PS3、Wii（已改机）、X360（已改机）、PSP-3000、PSP-2000（已改机）、NDSi（带烧录卡），2006 ～ 2009 年的 UCG 合刊，还有 N 多超级大作光盘回到了 2005 年，来到 UCG 编辑部，无偿把这些好东西送给编辑部！（游戏大作包括：《FF Ⅻ》、《FF XⅢ 试玩版》、《MGS4》等等等等。）到那时，UCG 全体小编会把我当神一样膜拜！全球玩家会把 UCG 当神一样膜拜！哎哈哈哈！（YYing）

你还是太纯洁、太善良了。关于你的想法我想过不止一次，不过我的想法比较直接：在我家门口的彩票点的中奖公告栏处用手机照一张相片，然后就可以无怨无悔回到过去了。如果是采用《终结者》式的穿越，即除了肉体外不能携带任何物体，那我就硬记两个中奖号码。

柳州　周文启：我每天都跑一千米，做 50 个仰卧起坐，50 个下蹲 A 起立，50 个俯卧撑哦，一个月后发张照片去编辑部，大家可别羡慕我由小肚子进化而成的腹肌哦！

实际经验告诉我，光做这些运动并不能代表你真正减肥，关键还要看你是否能在一个月内控制自己对各种美食的欲望。

长春　周莹：最近同学突然问我“PlayStation3”是什么，我给她解释后得知她家不知从哪弄回来一台，折腾半天没整明白咋用……我当时就沸腾了！PS3 是我五年内的奋斗目标啊！现在居然就触手可及了！（她家没人玩，借来很容易）于是第二天我心情十分激动地奔去借，结果得到的答复是：被她爸拿到单位去用作投影了……PS3 啊！神机啊！模拟地球啊！就这么沦落成了一台高清投影仪了……PS3 想必也在无人的黑暗中默默哭泣吧……

将 PS3 作为投影仪的确很佩服你同学老爸的创意，不过这不正好也用一个新的方式在非玩家群体中推广了 PS3 的用途吗？你应该感到高兴才对啊～

Email　shenwei456852：首先感谢飞行员在 Email 里帮我解答了什么是 Best 版的问题，但随之而来的却是一件郁闷事。我本带着愉悦的心情跑到电玩店想入手一张《战场的女武神》的 Best 版，可是老板却对我说《战场的女武神》没有发行过 Best 版……汗，随后我怎么解释都没用，他就说要买就买日版的，不买就算。听了这话我算是明白了，原来他是故意不卖给我廉价版，非要让我买 400 多的原版，我真是欲哭无泪，只能忍痛割爱，不去他做的鬼生意！

同学，我觉得你做人也太实在了，JS 不卖你，你完全可以去其他地方买啊。如果你熟悉网购的话还可以去淘宝上购买，完全没有必要在一颗树上吊死才对。祝你早日购入《战场的女武神》。

南昌　盛世杰：星期天，我偷偷将小 N 放在被单下充电，不料被偶婆婆发现，还好被偶婉转地躲开了。偶想这样下去不是办法，突然心生一计，买了一个外挂电池，早上先将电池放在床下充饱电，晚上待 NDSL 电力耗尽之时，再将电池拿出来，将小 N 放入橱柜上的拼图盒中用电池充电，待早上六点半时再将其偷偷拿出，如此反复。试问一下，有谁会闲得没事翻一个盖了一层灰的拼图盒呢？经偶亲自实验，并无破绽，非常实用。哈哈……偶真是聪明绝顶！别人用要收版权费哦！小编除外。

受教了，看来与家长斗智斗勇不仅仅限于玩游戏与藏主机，就连充电也是如此惊心动魄的一件事啊，不过小编们已经和这种斗争的岁月相隔很远了，实在是占不上你的便宜啊……



读编交流

读编往来

大逆丁字：我发现在宿舍玩 PS2 的乐趣太大了，大家帮你一起解谜时那种稀奇古怪的想法（偶尔也能蒙中），当你玩的不好时各种羞辱你的语言让你又气又乐。我们这不也赶着《生化》的风玩起了《生化 4》，是我们宿舍一个哥们来操作，此人就因为玩这款游戏，多了个称号叫轴人（死脑筋的意思）。玩《生化 4》的趣话还有很多，比如当里昂拿着一把小手枪打一堆村民的时候，同学说：“这总统也够抠的，就派一个人来救女儿，这女儿是私生女吧。”

和玩友一起解谜时的各种奇思妙想确实非常有趣（虽然有时候也很雷人），下次你不妨把朋友们的话记录下来，和读者们一起分享分享喔。

Email　hbhdzk04：我觉得当小编的其中一个好处就是可以把自己的语言习惯推广到全国范围，像“我要吃西瓜”和“要啥自行车啊？”已经成为经典，呵呵。不知道众小编在游戏过程中有什么“可爱”的别称呢？我在网上收集了一下大家在玩《机战》时的一些“口语”，希望与大家共享。机器人叫做“萝卜”，NEW 高达和～ HiNEW 高达分别叫做“牛”高达和“海牛”高达，这都是众所周知的了，还有斗将戴莫斯叫做“豆浆”，沙扎比叫做“山楂饼”，泰坦 3 和神宝 3 号称“日月双煞（傻？）”，同样孔巴特拉和波鲁迪斯叫做“电磁双煞”，倒 A 叫做“汤 A”，超时空要塞叫做“卖颗螺丝”，斩魂者叫做“拔刀机”，飞机型的机体，比如梅塔斯和蓝色地球号，叫做“小飞机”；人物方面，阿姆罗叫做“阿宝”，卡缪叫做“卡猫”，基拉叫做“鸡”（SEED 饭们不要喷我），多蒙外号叫“神棍”（俺也不知道为什么……），斗牙叫“豆芽”，如果用很弱的修理机击破只剩下一丝血的 BOSS 叫做“羞辱”。暂且就这些吧，网上肯定还有很多，不知道这当中有没有和小编们一样的习惯呢？不妨在底栏里适当的恶搞一下，呵呵 ^～^

就像你说的那样，当小编的一大好处就是把自己的口头禅和家乡话进行大范围推广。这里面首推 ACE 飞行员，他的经典用语“刺死个人”、“扮大雁”早就已经深入人心了。

重庆　佚名：关于 E3 我有一段往事，本人初中时于同班好友两人组成了一个搞怪组合，世称恶心三人组，标志“E3”，所以对 E3 很期待，期待其恢复往日的辉煌。

这绝对是我听过的关注 E3 最诡异的理由……

本期读者语录　上海　何奇：希望更多小编可以一同前去，当然最希望玛娜姐也可以去，就可以以一个女性的视点审视不一样的 E3 了！说不定还能遇上另一半哦！
（玛娜回复：听你这么一说，我突然觉得，如果 E3 能变成世界最大玩家相亲会也是一桩福及众生的好事啊。）



成都　王守正：前几天和 GF 去朋友家玩游戏，朋友刚买了 X360 正在玩《光环 3》，说是很好玩，让我试试看。一开始玩感觉是很好，没想到再玩一会我就有点眼晕了，GF 在旁边又不好意思说，继续坚持玩，结果，结果我居然头晕目眩呕吐不止……难道这就是传说中的 FPS 眩晕症？

从你的描述来看，如果之前你们没有吃坏肚子或者在屏幕上看到什么过分刺激的画面的话，那么基本可以确定是传说中的 FPS 眩晕症无疑。这个眩晕症也没什么大问题，就是需要多练习，慢慢克服，不过我的建议是最好不要带着 GF 一起去玩 FPS，一个人玩的脸色发白也就算了，如果每次都在 GF 面前吐得稀里哗啦……

无锡　黄钟扬：有一次我在家乐福与朋友买东西，路过卖玩具的地方时，朋友拦住我问，“那是 PSP 吗？”我定睛一看，好家伙，一台 PSP 被塑料外盒固定着，下面有标签：PSP 游戏机，68 元。好家伙，我朋友看着激动啊，立马决定买下，尽管我一再说那是假的，他还不信，还说：“你说 PSP 要 1000 多，这连 100 都不到，是你唬我吧？”他不再听我的劝阻，买下了它。事后，他要和我联机，我对他说：“打开网络开关。”他死活找不到，这时他才知道，这只是一台做的和 PSP 很像，但实际机能只能与 GBA 比的烂机器，他在原地呆了很久……

汕头　黄泽霖：那是 1989 年前的一天，我刚拿了五十元零用钱，虽然我知道，五十元可能在某些人眼里不算什么，但在我眼里，这可是三个月一次的零用钱啊！但是，这五十元却被一个可恶的 JS 给骗走了。店主拿了一台可恶的山寨机给我，我一看，嘿，这可新鲜了，赶紧买回家，一切组装好之后就进入了 FC 的界面，开始了第一次接触游戏机的幸福时光，但是在几天后，这台东西就罢工了……在我去电玩店里退货的时候，店门口早已挂上了“旺铺出租，有意者请拨……”的牌子。第二次遇到 JS 是上三年级的时候，JS 卖的是一台类似 GB 的东西，我打破了小瓷猪，取了 80 多块钱买下了，但是最后的结果相信大家都猜出来了，我又被骗了，那只是一个玩《俄罗斯方块》的东西。因为我小时候的童年阴影，所以我决定要制作这样一款游戏：游戏分多种模式发售，光枪射击、角色扮演等等，玩家要在一群 JS 中杀出重围，买到正版，面对着被自己打败的最终 BOSS，主角会这样说：“对不起，我是玩家，而不是被人玩的玩家，我爱正版，我支持正版！”

最近收到的有关买游戏机被骗的来信还真不少，很快暑假就要到来了，在这里也要提醒所有打算在暑假中购入主机的读者放亮眼睛，多多关注我们的“软硬兼施”栏目与过去的购机指南。太离谱的价格显然是不推荐考虑的，也要留神不小心抱了一台只能看不能玩的山寨游戏机回家。另外，你提到过的那台《俄罗斯方块》专用机我过去也买过，不过价格是华丽的十元，十分结实，而且一直用了五年时间，家里所有人都玩过一轮，也算是山寨机中的超值机了。

安徽　郭跃：看到新一期杂志，心情很沉重，我很喜欢的小编丁丁就这么没了。而且我又一次看到，在老编辑离开的同时，又有一名新人（雷电）出现了。我总觉得是新人的出现才导致了老人的离开。我哥（他也看你们杂志）说得更残酷，他说编辑部内竞争非常激烈，隔一段时间就要优胜劣汰，用新人来代替当时表现最差的。我听了之后心里都凉了，一想到我很快就要大学毕业了，马上就要进入这个残酷的社会，哎，真不知道说什么才好……

看来有必要解释一下了。其实呢，按照编辑部内的规定，编辑如果有辞职意向，必须提前提交辞职报告，这样就能让编辑部着手准备。因为我们有了阳光成员这个庞大的后备军，找出一两个编辑候补是没有问题的，如果有编辑提出辞职，我们就会从中挑选出积极分子召至编辑部，然后进行培训。而即将辞职的编辑亦可在这段时间内对新编辑进行言传身教，这样当他离开之时，新编辑也可以重用了。大家不要再搞错了哦！

厦门　御一：Gouki 在“小编寄语”中说经历了“现实版”的“可乐中奖”，含泪，握手！春节假期刚过，返回上班地的车上我也亲密接触了……当时半路上来几个人，差不多十五分钟后开拍，结局是三个出钱的和“中了五十万的幸运消费者”一起下车“领奖”！

先不说可 X 可乐公司把“奖牌”放到可乐里对于饮用者会有什么不良影响，他们演就演嘛，坐我右边的“中奖者”干嘛喷得我满身可乐，当时正要发火，坐我前边的突然冲出来一把抢了那人的可乐，骂了几声后撕开瓶身，拿出“奖牌”（　，我还以为他也是受害者），说要用 1000 元买下，随后坐我后边的立马说要 5000 买下，还一直看着我说话（感情我前后右坐的都是“演员”啊……还好左边是同行的朋友，不然真就四面楚歌。），我长得就那么好骗吗？

演了十分钟左右，见车上没人反应，他们就一起下车“领奖”去了，车内顿时安静下来，被可乐喷湿半身衣服的我愣愣地看着旁边空出来的几个座位 .……”这西装刚买的呀！”

原来还有比我离“第一现场”更近的人啊，这么有喜感的描述，推荐你看一本好玩的书，叫《寻人启事》，主角就叫可乐……

Email　njoyman：我不是街霸 FANS，但是我发现这个游戏还是有不少惊心动魄的场面的。这里我指的不是那些浴血奋战的主角们，而是那些经常受主角们影响的生动的背景人物。

例如春丽的那个场景，两个主角在画面前厮厮打时，经常会有一个无厘头的人边冒着生命危险边望着主角们踩着单车经过。那个人会受主角们的影响从单车上摔下来，其实这是很危险的，因为他随时都有可能摔断脖子或者脊椎，造成他终身瘫痪甚至是死亡。在同一个场景中还有照相的胖子和烧鸡摊子的老板，前者很有可能会摔坏的照相机，后者直接就损失了一只烧鸡。还有就是古烈的场景，当玩家们打到第三回合时，一台飞机会开到厮打中的主角旁边。如果在这个时候使用升龙技的话其中一块机翼会被打飞，然后落在那些当背景演员的士兵的不远处。假如那些士兵的运气稍微背一点的话，很有可能就会被分成两部分了。其实几乎每个场景都会有或多或少的这些惊心动魄的画面，但是因为篇幅的问题我也不能讲的太多。祝各位编辑和看 UCG 的读者们端午节快乐！

《街霸 IV》场景中的小细节非常丰富，可能你没有发现，如果打得够激烈，春丽场景中会有人直接从二楼摔下（按你的说法，应该会直接摔成“脑残”）。不过我还真没把这些场景互动和“惊心动魄”联系起来，看来这是位“有心人”啊！

天津　王淼：现在美洲大陆又在流行甲型流感，希望参与现场报道的小编能保重身体，千万别感染，不然的话编辑部真成流感传播发源地了。到时候就不是小编们手持利器追杀无辜村民（编辑部最火的《生化危机 5》“杀光”模式），而是轮到我们玩家追杀感染病毒的小编了（一是出于正义凛然，大义灭亲，二是公报私仇，让你不抽我中奖，让你不给我上“读编”）。

四川　刘昕：替我向去 E3 的多边形以及其他编辑道声“珍重”，祝愿他们别被感染，亦祝愿 E3 杂志别延期……另外我很想知道在金融危机和 H1N1 流感双重打击下的美国的风土人情以及美国的美食，希望以这篇为特企题目。

看来大家都很关心小编们的身体状况呀，本来这封信应该让多哥来回答，不过由于多哥现在已经抵达了被流感袭击的美国大陆，所以就由我来代为效劳——其实小编们已经无情地做好了将回到编辑部的小编们先隔离几天再说的打算（隔离期间稿子照写、加班照加），所以大家大可不必担心，放心地期待小编们带回来的第一时间战报就好了。



杂志&3DM-SMV

本期读者语录　上海　范裕鑫：本人从 00 年开始买 UCG，现在越来越觉得书名《游戏机实用技术》怪怪的，不像是游戏类的书籍，倒像是哪个乡村的农业出版社出版的农业种植类的书籍……o(∩ _ ∩)o（玛娜回复：如果真的是农业种植类的书籍，我希望它会是《游戏机种植技术》……）

@ Email 0042323：先自我介绍一下，我是一个买了好多年UCG但一直没有主机的人，我比较喜欢网络游戏，《山口山》就是我的最爱。我觉得自己确实宅过，当时对宅的认识也只是在行为上，突然一天我弟弟的话令我惊醒啊，原来在意识上我一直都很宅……天天看游戏新闻，看游戏杂志，没事就玩会游戏，对其他的信息总是很迟钝，不过两期的UCG突然让我觉得原来宅的不只我自己啊，原来各位小编也差不多……

如果说天天看游戏新闻，看游戏杂志，没事就玩会游戏就是宅的话，那小编们还真是不折不扣的职业宅人。不过关注游戏方面的新闻可不代表对其他的事情就可以一无所知了，我们可以足不出户，不过至少也得知万里事嘛。

汕头 林少忠：关注了这么多年UCG却一直没寄过信，以我如此优良的RP一定漏掉了许多次中奖机会，可是现在我貌似总结出了一个规律——一般人我不告诉他！信封要够硬够厚（跟脸皮一样的更佳）！厚重且手感特殊的信封在一堆信海里会显得更有胜算。

如果你寄来的这封信是按照脸皮厚度决定的话……我对您的崇敬简直如滔滔江水。

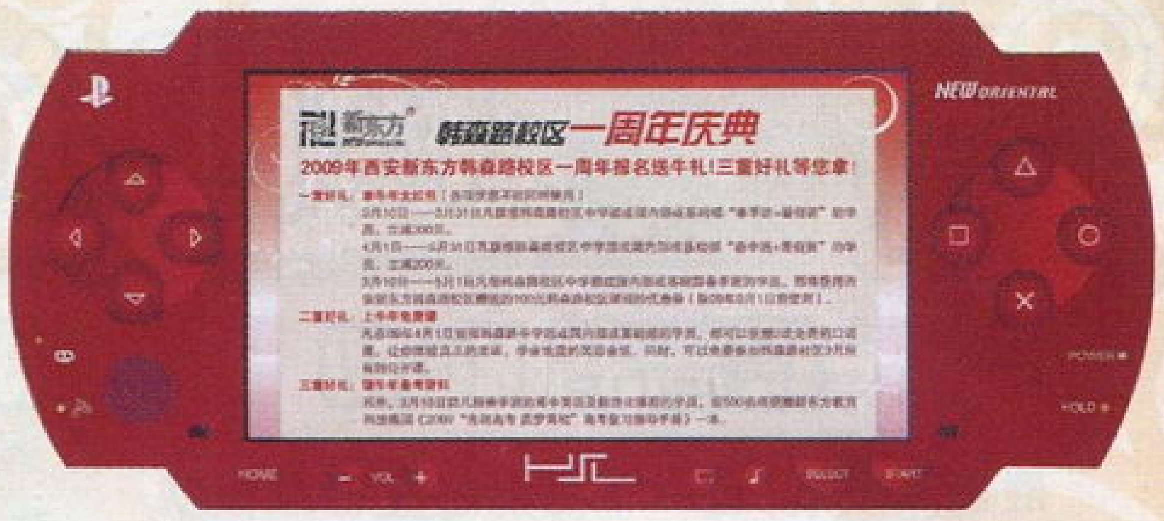
长春 赵义国：经过学习发现我把E3和TGS搞混了，原来E3是美国游戏展，而TGS是东京电玩展，最近终于弄懂了，看来没文化真是可怕啊。我说明明TGS是9月的，怎么能提前那么多。

看来你以前买UCG的时候一定很疑惑我们为什么会一年介绍两次同一个游戏展会，但是即便这样都没有写信来指责我们，真是个善良的人啊……

"PSP"广告

每期一雷

西安 廖翰琛：这是我第一次写信，主要是我想投稿给"每期一雷"，它实在是太雷人了！当时正是我们月考后，大家考的都不怎么好，突然，一个外人扔了一大堆"红色PSP"，我立马冲了过去，然后……我被雷了！果然牛年就是不一样啊！



天津 张岩：新编雷电在5B光盘中的"献声"很有奶油味儿，单单听声音的话真的想不到他会是喜欢摇滚的人。

o(>　<)o 如果说我"年轻"我可能会稍稍自在些……其实声音总是会欺骗他人，至于声音的"软"，希望张岩同学可以听一下Radiohead或Placebo等英式乐队的歌，摇滚乐并非都要嘶吼才够劲。

★四川 刘昕：孤岛会猎将人狂，挽弓强，用剑长，匹马单枪，单骑驻穹苍。夜色清清月如霜，驯天狼，斩风妖！磨刀霍霍问锋芒，体微伤，又何妨！乘风破浪，虎跃似龙骧。气吞山河笑乌江，擒海皇，战雪王。——特写下《江城子》一首与众位猎人分享，水平有限，尚请见谅。

小编对谈

地点	编辑部
人物	众小编

Gouki 一脸凝重：多哥，你当真要去美国？

多边形：万事俱备，只等登机了。

纱迦：可是美帝现在正受猪流感困扰！

玛娜：连稻船敬二都不去E3啊！

多边形：稻船去E3是为了名利，我去E3是为了千千万万的读者，纵有千军万马、刀山火海，能奈我何！

众编鼓掌：说的太好了！简直比唱的还好听！

（马上众编纷纷掏出准备好的纸条。）

雷电：这是我想要的《摇滚乐队》套装，听说是个3×2米的小箱子，很轻。

晴天：我对美式游戏不感兴趣，不过朋友有的是兴趣，要的东西都写在纸上了。

炎骑士：疯兔！疯兔！一切和疯兔有关的东西，看到了就立刻打越洋电话过来告诉我！

九兵卫（递上U盘）：一切尽在不言中，详见里面32K的文本《购物清单》。

Gouki：你就安心地去吧，你一回来，我就会把最近美剧的动态告诉你的。

多边形：你敢！你要敢剧透，我一回来就把在美国看的《终结者4》电影的剧情告诉你！

老编：好了好了，大家不要闹了。此去美国，前途凶险，一路上多加小心。

多边形（感动ING）：多谢。

老编：现在传我的旨意，多边形归国之后，即使无发热症状，也需在家隔离观察三天，再来上班。如确有不测，所有礼物就地销毁，一切费用照付！

众编一听，顿时炸了营："多哥你可千万不能得病啊！""这是我家祖传的口罩，曾战翻过非典，戴上定可高枕无忧。""我的东西最后一天再买，如果你感觉不适，就千万别买了。"……

就这样，多边形在大家的祝福声中，踏上了征途。

九兵卫的编辑部日志

购买习惯

由于平时接触的信息较多，所以小编们对各种游戏都有着广泛的兴趣，这并不是什么稀奇的事情。但是问题也随之而来了，如何利用有限的支出来最大程度地满足自己购买游戏的需要呢？

经过小九的观察，发现小编的购买习惯大致有以下几个共同点：不硬挑最热门、最抢手的游戏；多权衡各个版本间的差异；多于他人进行交换；选择游戏时不拘泥于收藏的目的。另外，对一些自己特别喜欢的游戏，也可以提前采取预定或者其他先下手为强的方法，这样不仅能避免游戏的价格被炒高，还可以保证第一时间玩到自己期待的作品。说白了，小编们的购买习惯也是根据个人需要量力而行，大家觉得如何呢？

意外收获

剧本 九兵卫



本期读者语录 上海 施纪立：上期最喜欢的内容是"特别企划"《润物细无声》，在SS时代我就很关注读取画面，记得当年PS游戏《JOJO》的读取画面基本都没什么重复，很赞！（玛娜回复：读取画面确实是显示厂商用心的一个重要细节，记得以前有很多游戏都有令人印象深刻的读盘画面，将它们都收集起来也是个有趣的过程啊。）

校园游戏管理委员会

★汕头 林少忠：我的老P快不行了，在他有生之年不知还能不能瞅上曾孙子（1000→2000→3000→Go？）一面。

报告书 No.10

最近我发现，看一下书然后在看黑板就会感觉视线开始模糊，过一段时间才会清晰起来。更可怕的是，我本来认为教室电视屏幕里的那些小字看上去有些模糊很正常，可我最近发现自己戴上同桌的眼镜却能看得很清楚。虽然平时不戴眼镜也看得见东西，只是感觉颜色就像是变浅了一样……我想请教一下有什么玩游戏时保护眼睛的方法。

——东莞 黎志豪

解析： 不夸张地说，视力几乎是每一个玩家都会遇到的问题，尤其是对于视力未定型但又经常用眼的学生。撇开大家都知道的那些诸如用眼一段时间后进行远眺、保持正确的坐姿等等众所周知的常识。具体到玩游戏上，还有一些特殊的地方也需要我们注意。例如，《太鼓之达人》、《音乐方块》等色彩比较炫目的游戏，玩的时候不可长时间紧盯屏幕，更不能在黑暗的环境中游戏；而在某些 3D 主视点游戏中，频繁地转换视角也会给我们的视力带来一定影响……保护视力其实并不难，但需要我们在玩游戏时做个有心人。

保护视力

其实大部分因为玩游戏而导致视力下降的学生玩家，几乎都不是玩电视游戏造成的，原因十有八九出在掌机上。小九就是其中之一，记得当年沉迷于 GBC 和 GBA 时，总是喜欢挑战不同的“姿势”，还经常在黑暗的环境中游戏，导致目前是一只眼睛视力正常，而另一只则轻度近视，确实很尴尬。虽然现在的掌机都自带了光源，但屏幕的反光、画面的闪烁等依然对我们的视力有不小的隐患。这里提醒一下喜欢，平时尽量在宽松明亮的环境下进行游戏，这样不仅对视力有好处，也能提升游戏的心情。不信大家可以去试一下。

本期话题：

①聊聊作为玩家的你与高考的故事；
②游戏时如何保护自己的眼睛。

游戏趣事

四川 刘昕：聊了这么多话题，来些轻松一点的吧！分享一下近期我所遇上的趣事两则：

1. 围魏救赵

由于我上跆拳道课都带了 PSP，所以上课之前很多小孩子都到我身边来玩或看，但教练有些不满，有趣的事来了。

教练：（生气）下次不准带 PSP 来了，不然看我怎么收拾你！

我：是——不可能的（小声）

翌日

教练：好哇！居然敢顶风作案，被我抓住了，看我怎么收拾你，跑十圈，做 100 个俯卧撑！

我：报告！我是以游戏的方式来普及地震安全知识（《绝体绝命都市 3》），教导他们在地震到来时如何应对。

教练：……（可恶的小鬼）遂离开。

2. 化腐朽为神奇

一日，在公交车上，一淘气孩子应为过于淘气，被母亲打了一巴掌，于是在车上嚎啕大哭，声音震耳欲聋。不巧，坐在淘气孩子身边的人就是我，正当孩子母亲没办法时，我当即拿出了 PSP，打开音乐播放器，将《Clannad》第一季片尾曲《团子大家族》一遍又一遍的放出来，在舒缓的音乐声中，大哭的孩子声音越来越小，最后干脆把头埋在 PSP 上，看样子是喜欢上了。最后到车站时，孩子有点不舍地抬起头来，孩子母亲向我表示感谢，我感觉这次给 PSP 做了个广告（只是没广告费），不知道对天下害怕小孩哭闹的父母有没有帮助。

用《绝体绝命都市 3》这款游戏学习地震基本知识还是很可行的，将其中的安全教学观看一遍也可以说是受益匪浅。至于用 PSP 给孩子放音乐嘛，其实主要关键还在音乐上吧，不信下次你带上 100 块的随身听去试试看。

最过分的笔误

Email 水无痕：给多哥治疗鼻炎的提议：据我妈说嚼蜂窝煤效果不错，我哥就是这么治好鼻炎的。不对，打错了，是蜂窝～一般来说卖蜂蜜的地方就有卖，里面都是凝固的蜂蜜，味道不错的，平时上班就当口香糖嚼着吧。另外还可以拿它当糖哄小多多。

最倒霉的龙套

Email 佚名：之所以说自己是现实当中的跑龙套是因为我的情况很像游戏里面只露一面的龙套，被不知哪个主角和 BOSS 打起来时的砖头啊钢筋啊给砸了。上次我走在小区里玩 PSP，路也不看，结果天上竟飞下一个洗脸盆，可气的是里面还装满了水，我被淋了一身还被盆砸了一下，PSP 也差点报废，而且楼上的人还说我头撞坏他的盆，要我赔。我呆住了，说了声“对不起”，他竟然说“下次走路要往天上看”……

最欲加之罪的来信

Email al515540142：书太硬了！我大腿都磨烂了，你们要负责……

有失必有得

东莞 黎志豪：自从小 P 坏了后就一直扔在 JS 的店里等他拿去修……自从小 P 坏后，生活就变得平静而有规律起来了，现在每天上课都不会想着掏小 P 出来玩上一把（以前一玩至少是一堂课），每天虽然会有时走神睡睡觉什么的，但课多多少少都听了一点，总比一点都不听好吧！晚上放学后也不会拿着小 P 奋战到深夜，睡觉也不会被雄火龙这类大型怪物”追杀”了……总之早睡早起身体好，放假什么的不是出去运动就是做做作业，看看书什么的，貌似要投入学习中奋战的样子……这也叫有失必有得吧！

[编注：看完你的来信，突然理解家长和老师没收游戏机的心情了……]

烹饪？炼金！

剧本 九兵卫



本期读者语录 重庆 兰骅梵：感谢 UCG，正是因为经常看 UCG 的文章，在面试时畅所欲言，我通过了“索尼高中生访日”活动的选拔，暑假将去日本东京了，感谢各位小编写出的好文章！（玛娜回复：不用客气，只要你带礼物回来给小编们就好了，神坂牛肉就不必了，正版游戏和限定版随便带呀。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

BLACK-HORNS 黑角 买黑角，赢大奖活动正在进行中 请登陆：www.levelup.cn

本期大奖 3名



黑角新版 PSP 光环高保真立体音响

二等奖 5名

黑角 HDMI 高清信号线



三等奖

黑角“I-EYES”ndsi 保护盒 5名



黑角新版 PSP3000 硅胶套装 5名



本期特别放送 10名

黑角各种周边产品（随机抽取）

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 你觉得新栏目游戏道馆如何？你有什么得意的游戏心得愿意拿出来分享吗？

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

5B 互动信箱礼品名单

大奖 黑角 Wii 专用充电魔盒

上海	黄玉富	徐州	朱　海
湖州	王振宇		

一等奖 黑角多功能充电器（USB 输出） 黑角新版 PSP 多功能充电方舟

北京	陈　寅	文昌	宋小飞
安阳	郭　宇	焦作	吴　仪
秦皇岛	姜威民	耒阳	肖　翀
漳平	蓝诗凯	十堰	杨志贤
南阳	李佩程	北京	张静涛

二等奖 新版 PSP 牛仔包 + 新版 PSP3000 至酷保护套装

江门	陈智翔	德阳	王文洪
广州	李宗蔚	泉州	吴　骏
苏州	林　易	武汉	杨　伟
阜新	刘骏宪	贵阳	张国育
北海	刘毅冬	秦皇岛	张　俊

特别放送 黑角各种周边产品

南京	蔡　俊	漳州	艺　言
重庆	黄文杰	保定	张　莉
扬州	汤剑雄	合肥	赵越聃
天津	王　淼	大连	朱家娟
深圳	谢卓明	厦门	朱小凯

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

寻人启事

以下读者所邮购书籍因故被邮局退回，请速与读者服务部联系，提供准确地址和电话，以便再次邮寄，多谢配合！

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《古墓丽影次世代典藏》，定价：25 元；《机动战士高达 00 完全事典》，定价：28 元；《iPhone 专辑》，定价 28 元；《CLAMPHOLiC 20 周年回忆录》，定价：25 元；《这个管家 收藏～～黑执事记录全集》，定价：22 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《魂之写真～～大久保笃精选集》，定价：22 元；《爱图 e 族》第 6、7 辑，定价：19.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3 辑，定价：9.8 元 / 辑；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8 元 / 辑；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16 元；《游漫》第 1 辑，定价：19.8 元；《模魂志》第 33 期，定价：15 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com
动漫游：周健、廖思逸、徐峰
模魂志：黄子顺、董文宇

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期， 第 43 ～ 45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net
游戏城寨：谢军、周恒通、杨猛龙、杨光辉、陈哲、岑军、朱志加、徐如永、陈盛春、黄伟健、席秀龙

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 19、22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 65、67 辑、第 73、75、77、80、82、84、87 ～ 90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 99、104 ～ 112 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 19 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》、《PSP 专辑 VOL.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.5》定价：12.00 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net
掌机王SP：龚卡曼

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 173 期、总第 179 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 209 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215 ～ 217 期，定价：12 元。总第 223 期～ 228 期，定价：9.8 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期，定价：19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn
游戏机实用技术：姚红柱、翟煜斌、蒋梦姣、赵飞鸿、钟炳杰、黄汉耀、林睿涛、姜崴、徐金西、王韶华、王凡

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 30 辑、第 32 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1 ～ 5 辑、第 7 辑，定价：9.8 元；第 8 ～ 11、14 ～ 18，定价：12 元；第 20、24、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、9 ～ 11、13、19 ～ 22、25 辑，定价：9.8 元；第 26 辑，定价：12 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《潜龙谍影 极限生存》专辑，定价：38 元。《Xbox360》专辑第 7 辑，定价：28 元。《PS3 专辑》第 5 辑，定价：32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net
游戏 · 人：邬杨戈、黄晟灏、韩翠菊、樊浩霖、顾柯鹏、李娥

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

我是一名香港的玩家，由于 X360 最近出现了一个很奇怪的情况，所以不得不求助于小编。我把《镜之边缘》安装到硬盘上，但是前段时间发现想删除的时候怎么也删不了，总是提示“执行该动作时发生错误”……之后我试着把光盘放到机器里，然后按 Y 键选择“从硬碟里删除”，完成后返回系统界面再进去，可执行的命令又显示为“从硬碟里删除”，最后没办法我又在系统设置的“记忆体管理”里执行删除还是发生错误，究竟是怎么回事呢？我安装其他游戏和删除都没有问题，唯独《镜之边缘》怎么也不行。[hzx1032876]

出现这种情况很有可能是你的硬盘某些扇区出现了错误，而《镜之边缘》的数据正好就占据了这个扇区，所以才会出现无法删除，但其他游戏又不受影响的情况。目前的解决方法有两种：一是联系官方客服看能否提供硬盘修复或更换的服务；二是尝试将整个系统初始化，不过这样就会丢失硬盘上所有的存档和数据，而且今后如果再安装和删除游戏还有可能出现类似的情况。

小弟是用 HDMI 连接显示器玩 PS3，之前一直都没出现什么问题，但上次玩了会《战场女武神》，之后又出门去买了《如龙 3》回来就提示需要升级版本。升级过程中我把显示器切换回电脑显示模式了一会，算着 PS3 升级差不多结束了再切换回 HDMI 模式就开始黑屏了，我试着把 PS3 关了再开还是黑屏，最后我又用 S 端子连接电视发现显示正常，但只要接回显示器并检测到 HDMI 信号，按确定转换就会发生黑屏。不过很奇怪的是，只要我关上 PS3，显示器就会显示默认的蓝屏，而且拔掉 HDMI 线还会显示“没有连接 HDMI 线”，这应该说明 PS3 和显示器之间还是有些反应吧？现在还有补救的方法吗？我的显示器是 BenQ M2200HD。[北京 八神]

根据你所描述的情况，如果 PS3 主机只是切换到 HDMI 信号才无法显示画面，那么首先你必须确定显示器和主机的相关接口是否运作正常，然后再尝试在 S 端子等其他模式下使用最新的升级包更新到 2.76 的系统版本或执行“系统初始化”，看是否能修复 PS3 主机无法正确输出 HDMI 信号的问题。而在完成以上所有的尝试后仍然无法解决，那就只能求助于附近的电玩店或官方客服进行解决了。

我的 PSP 目前是使用的 M33 自制系统，那么如果我的 PSP 和 PS3 都用同一个账号上 PSN 的话，SONY 官方会不会检测到 PSP 刷过机，从而导致我的 PS3 也被 BAN 呢？因为是今天才买的机器就直接用了同样的账号，现在很担心以后都上不了 PSN……[杨光]

根据我们从同时拥有 PSP 和 PS3 的用户处反馈的信息，SONY 官方并没有针对 PSP 刷机来限制使用相同账号的 PS3 登陆 PSN，前段时间传出“PS3 被 BAN”的消息其实是个别玩家通过合购的形式下载 PSN 的付费游戏，之后由于当时支付的信用卡存在恶意消费的嫌疑才被官方禁止绑定的账号登陆 PSN，和你所担心的情况并不是一回事。

我的 Wii 是美版首发机器，在玩《小死神》的时候系统提示要升级，当时想到它是美版就升了，但没想到居然变成了“半砖”（后来才知道主机原来是欧版）……不过之后想到它还是能玩游戏，所以也就一直没管它，只是后来又用《让我们敲打》和中文版《Wii Fit》分别升过一次。现在我想玩《胧村正》的中文版，请问还有办法拯救它吗？因为我还没软刷（这个估计只有去电玩店了）。[mxq]

《胧村正》原是日版游戏，你所说的中文版其实是国内汉化小组基于日版修改后的产物，所以理论上也只能在日版机上玩，而你的欧版主机如果系统版本较低的话，运行这款游戏还难免会出现变砖的情况。不过以目前的直读和破解技术来讲，要解决你的“半砖”问题其实也很简单，你只需要询问附近的电玩店是否提供修复主机的服务就可以了，当然你还可以顺便将机器进行“软刷”，这样不但玩近期推出的游戏都不会存在任何问题，而且在系统版本的升级上也比单纯软刷的机器少了很多限制。

我有一台港版型号 55006 的 PS2，主机已加直读，因为最近想购买正版的《战神》和《战神 2》，所以想咨询一下版本的问题。请问港版的 PS2 能不能玩美版、欧版、日版和亚版的正版游戏？因为我用 PS2 玩正版的《功夫》似乎不能运行。另外港版 PSP-2000 能不能玩亚版、欧版、美版和日版的正版《战神 奥林匹斯之链》？[山东 王新光]

由于你已经安装了直读，所以理论上任意区域版本的游戏都可以在你的 PS2 上运行，但另一方面受港版 PS2 的输出信号格式为 NTSC 的影响，在运行欧版游戏时有可能会因为信号格式不兼容而出现图像变色或黑白的情况，但日版、亚版和美版游戏则不受影响。另外 PSP 的游戏并不存在分区制度，所以港版 PSP-2000 是可以运行任意区域版本的游戏，这点你可以完全放心。

游戏 GAMES

①《高达无双 2》中任务模式的阿姆罗、夏亚、哈曼如何换样子？他们的任务模式我已经通关了，怎么还是不行？②阿姆罗剧情模式中的最后一关如何让小林隼人（ハヤト・コバヤシ）和凯・西登（カイ・シデン）大破？打了很多次他们就是不死……[suyuemdc]

①要更换人物的造型只需要在人物选择画面按△键即可。②要让小林隼人和凯大破只要不帮他们清掉出现的杂兵，等待一段时间即可达成。

① PS2 版《宿命传说》中的料理肉馒头在哪里得到？②网络联动怎么才能进行？③クローク类的第 27 件装备是什么？（ボディスーシ正对的那件）怎么才能获得它？[dggxam01]

①肉馒头（肉まん）的料理需要在游戏后期完成收集所有透镜的剧情后，再返回首都ダリルシェイド的食材店就能买到。②由于本作的官方联动网站已经于 2007 年 5 月 31 日关闭，所以现在要想获得各种联动奖励已经是不可能的事情了，因为换取奖励的密码会根据玩家在游戏中获得的“联动 ID”而随机变化，即便是知道别人的密码也是无法在游戏中使用的。③クローク类的第 27 件装备是ミディブラウス，只要对在首都カルビオラ武具屋买到的メイジクローク不停地进行“リライズ”就能获得。

最近在玩《杀戮地带 2》的网战部分，可是我到现在为止已经玩了将近 10 个小时，但是每次都得不到经验，只有第一次玩的时候得到了 5 点经验，一直也没升级，还是初始的等级，以后就再也没得到过经验。每次玩的时候左上角都会显示我得了二三十的经验，但游戏结束后就是不给我经验，这是怎么回事啊？[梦乳酸酸牛]

从体验过本作网战部分的玩家所反馈的信息来看，无法取得经验的现象的确偶尔会出现，由于目前官方并没有针对这种情况给予说明，所以大家暂且都将其认为是游戏的一个 BUG 或是因为网络不稳定，导致从服务器反馈的信息无法和主机同步引起的。鉴于你所描述的情况出现频率过高，建议你尝试用其他更稳定的网络（例如从无线网络换为有线网络）来改善这种情况。

我非常喜欢《光环战争》这个游戏，但是在攻略过程中却遇到了一个很棘手的问题，希望得到小编的帮助。我的目标是拿齐所有 14 个关卡的成就，但是唯独第 2 关消灭所有沼气场的成就怎么都拿不到，这关我打了不下 5 遍，看网上的攻略说东南边还有一个沼气场，可我怎么也找不到，究竟它在哪里呢？另外游戏最前面

本期读者语录 Email 罗志鹏：放假时我最容易失眠，所以大半夜才看光盘，因为每次听到小编们介绍游戏的声音我都会有一种想晕的感觉，简直就是天籁之音……晴天回复：老实说看到你的来信时给光盘配音的同学心情很复杂，当心下次他们给你来个“半夜惊魂”哦！

的时间表怎么解开？听说是要达到完成度100%，请问标准是什么？我已经拿齐了所有黑盒子。[wenjun.sheng]

“Endless Fun”虽然只有5点成就点数，不过的确是难倒了不少玩家。其实成就需要消灭的沼气场在地图上最初会显示为蓝色的圆柱形物体，对于不太细心的玩家来说，第一次看到很有可能会当作是可供采集的资源而忽略掉，但是只要将控制的光标停留在它们上面就会转化为红色，以表示其为可攻击的目标，所以再利用这个小窍门仔细搜索一下地图的每个角落，这样应该就不难获得这个成就了。最后“完成度”是指玩家在每个关卡获得的成就、收集的骷髅(Skull)和黑盒子的总合，如果还没有达到100%就再仔细对照一下关卡的完成情况，看是否遗漏了成就和骷髅的收集要素。

@ ①《如龙3》中当剧情发展到四章寻找三雄时，请问应该怎么找到他呢？②雀庄里用点数换的“景品”是什么？它有什么作用？③打败路上的地痞流氓偶尔会得到一种“高级炭”，有什么用？[许嘉禄]

①在幼儿园看到三雄追求理绪奈的事件后，选择“望むところだ”后与院子里的力也对话，然后在幼儿园前的马路上找到宫良先生，接着去琉球街的服装店买衣服并返回交给力也。再次在马上路找到理绪奈，然后进入幼儿园内部与太一对话，最后前往琉球街“琉球通り东”的记录点附近即可找到三雄。②雀庄的奖品会根据玩家在比赛中的排名发生变化，其中“キャビアスキンバッグ”和“スイス制高级腕时计”是用来赠送给酒店小姐的礼物；“イタリア制男性用香水”和“ラッキーブレス”为饰品；“银の皿”、“金の皿”和“升龙杯优胜カップ”可以分别卖给商店换取1万、10万和50万的金钱。③高级炭是用来改造武器素材，具体会使用到的武器请参见下方的表格。

六兰庄奖品一览

排名	奖品
25	イタリア制男性用香水
20	银の皿
15	ラッキーブレス
10	キャビアスキンバッグ
5	金の皿
3	スイス制高级腕时计
1	升龙杯优胜カップ

特殊改造武器

配方书	武器	素材1	素材2	素材3
ドラゴン一触即发	カーボンヌンチャク	木制ヌンチャク	高级炭	高级炭
ニライカナイの死神	カーボンのトンファー	通贩のトンファー	スーパー树脂	高级炭
铁の拳传说	升龙の铁甲	メリケンサック	高级炭	升龙のブローチ

@ 作为一个传说爱好者，我放弃了其他所有的RPG而专心玩起了《薄暮传说》，不过之后就发现了几个问题。①以前的UCG上似乎只有流程攻略，并没有分支事件的研究，所以很想知道后面那些换装称号的拿法，如果能附上全分支事件的攻略就更好了。②之前听说朱蒂丝的秘奥义是有变化的，请问怎么才能发动呢？[wp5418007]

①由于篇幅有限，在这里就只为你列出所有换装称号和对应的分支事件，具体的完成方法你可以参考《X360玩家专门志 Vol.6》的相关内容。②朱蒂丝的秘奥义发动过程中，当地面出现雷光时按下X键就会令之后的攻击动作发生变化，但实际造成的伤害和命中数不会因此而发生改变。

换装称号一览

人物	称号	支线事件
ユーリ	骑士见习いの资格	エステルの剑の师匠
	黑衣の断罪者	クレイさんを探せ
	心の中の圣骑士样	ユーリの正装
	アドリブ大魔王	演剧
	タンクトッパー	ユウマンジュ
エステル	セクシータイフーン	色仕挂けの衣装
	はんなりウェイター	配膳ゲーム
	一途なコ・メディカル	一途なコ・メディカル
	魅惑のエステティシャン	ユウマンジュ
	演技派勇者	ナム孤岛
	ひみつの魔法っ娘MX	斗技场
カロル	ボク女の子	色仕挂けの衣装
	给食系	配膳ゲーム
	きらりと光る胁役ザコ	ナム孤岛
	タオラー	ユウマンジュ
	高き顶を制す黄金战士	カロルとナン
	仓库マスター	仓库整理
	勇ましき未完の大太刀	冒险王
リタ	ねこねこウェイター	配膳ゲーム
	求道者	求道者
	ミシカ博士号	ナム孤岛
	番くるわせ姬	ナム孤岛
	风吕上がり	ユウマンジュ
レイヴン	天を回る辉星	天を回る辉星
	憧れの骑士团队长首席	シュヴァーン队长
	配膳ダンディズム	配膳ゲーム
	番头オヤジ	ユウマンジュ
ジュディス	真实の守护者	流程自动获得
	反则のふわふわガール	色仕挂けの衣装
	イントゥザスカイ	バウル强化
	グラマラスメイド	配膳ゲーム
	传说のギャンブラー	ナム孤岛
	受付小町	ユウマンジュ

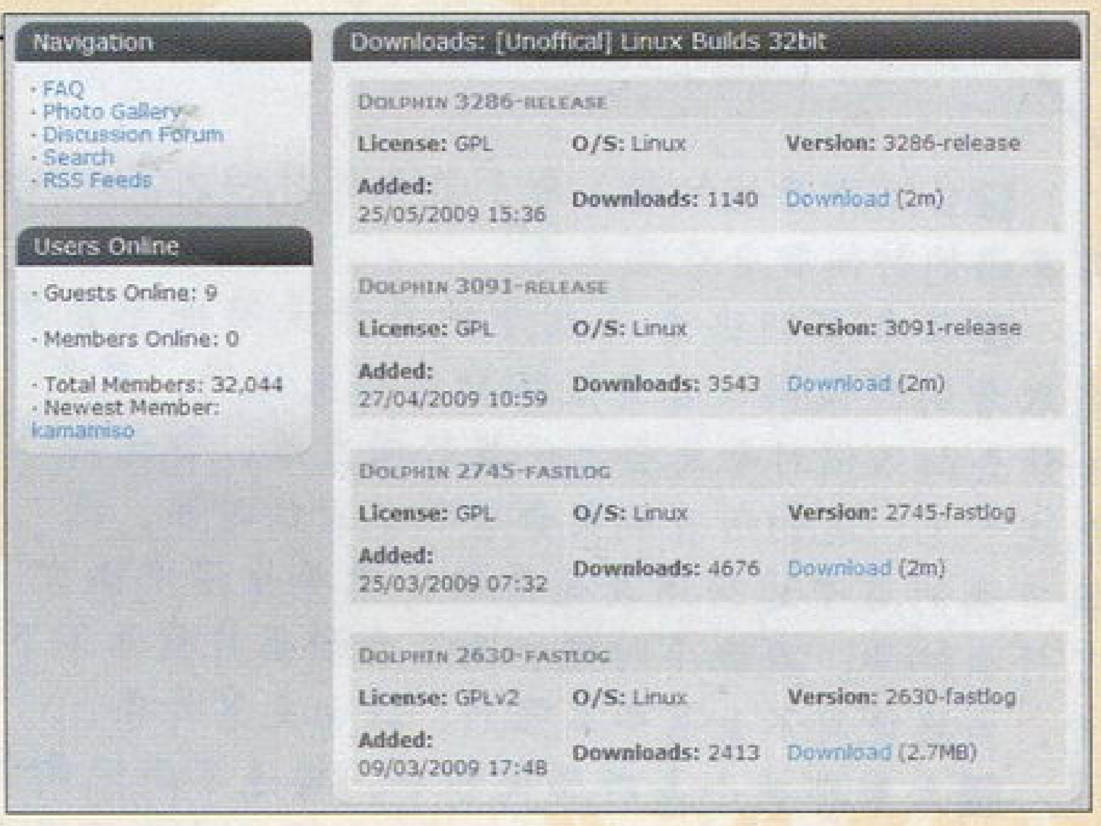


由于前段时间随杂志光盘附送了Wii模拟器，所以近期也有不少玩家来信询问使用过程中遇到的问题，而以下晴天所选择的正是两个很有代表性的疑难杂症，希望大家在参考使用建议的同时，也最好能及时更新模拟器的版本（下载地址：http://www.dolphin-emu.com/downloads.php），以便享受到更流畅的游戏体验。另外近期关于X360改机后无法读取游戏光盘的问题也困扰了不少玩家，并且这种现象伴随着新游戏的不断推出还有明显上升的趋势，下面就让我们一起来看看具体的解决方案吧！

Wii模拟器相关

我的模拟器是DolphinSVN3025，可在运行时总会出现“Can't init any wiimote plugins, can't init the core check your configuration.”的提示，而且“plugins”里wiimote的选项是空的……这到底是怎么回事呢？[陈寅]

我使用模拟器载入《胧村正》中文版ISO（已经打了补丁）时，系统总是提示“Error Loading Plugins/Plugin_Padsimple.dll:can't read info”，目前我已经安装了C++和DX2009的最新版，机器是双核的，到底要怎样才能解决呢？[aceps3]



以上两位读者的问题都是由于系统中缺少插件所引起的，与电脑自身的配置和其他安装的软件并没有直接联系。由于模拟器的制作者并没有针对该问题给出有效的解决方案，所以建议大家自行在网上搜索“电脑用Wii手柄驱动”的相关程序并安装，只要系统能够正确识别Wii手柄就能进行相关的设置并正常运行模拟器了。

X360无法读盘相关

X360在秋季更新后部分游戏出现了无法读盘的现象，近期的一些新游戏也有同样的问题，只会显示“播放DVD”。请问这是光盘太脏的原因吗？另外在某天长时间玩《生化危机5》之后，突然发现机器光驱的声音变响了（因为安装了硬盘，所以游戏时没这种感觉），尤其是每次开机和退出游戏的那几秒声音很大，难道是光头损坏了吗？[Cloud]

今年2月入手的双65nm X360在玩《星际传奇 突袭黑暗雅典娜》时发现没有办法读盘，只会显示“播放DVD”。听别人说只要把光头固件刷新成IX1.51就可以了，而且我也咨询了附近的不少电玩店，他们也的确提供刷机的服务，不知道这样真的能够解决问题吗？另外我还听说目前光头固件的最新版是1.53，那是不是意味着必须刷到最新版，还是只要刷到1.51就可以了呢？[fkueom123]

无法读取游戏并显示“播放DVD”的情况多是由于玩家刷机较早，光驱的固件版本太低所引起的。虽然玩家可以自行从网上下载新的光驱固件并通过修改重新打包等方式进行更新，但是为了避免中途出现误操作，还是建议大家去信誉较好的电玩店让商家当场刷写新的固件版本（目前最新的光驱固件版本为1.60，可以向下兼容），收费大约在50～100元不等。最后关于光驱声音变大的问题应该只是个人感觉上的偏差，并非主机的硬件故障，玩家并不需要过分担心。

本期读者语录

Email 卜□ 5.0：我初一的时候替我父亲去买报纸，我很喜欢游戏，所以一看到UCG肾上腺素就有点高，遂将其拿下。根据我的个人习惯，睡觉不看，吃饭不看，就是上课的时候看！所以成绩成M型。晴天回复：为什么不把平时休息或课余时间利用起来呢？上课看杂志可不是好孩子应该做的事情哦。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



○当大家拿到这本杂志的时候，我应该正在美国洛杉矶E3会展现场。三大发布会的第一手信息已经在本期杂志以最速的方式报道给大家了，下期将是E3特刊，更丰富更厚道的现场内容将会更加完整地呈现，希望大家多多支持！

△说到去美国，不少同事还有家人还有读者都替我担心H1N1甲型流感的问题，我打电话给美国的罗老师，他却说那边跟没事一样。不过尽管如此，还是要提醒大家注意卫生与健康，预防永远比治疗更重要。

□自重庆回来后，信箱陆陆续续收到大家发来的照片，虽然我已经尽可能在收到照片的第一时间就回复信件，但仍唯恐会遗漏一二，在此特地一并向所有发来照片的朋友再次表示感谢。另外写信来索要明信片的同学，如果你们在六月底之前还没有收到明信片的话，麻烦你来信告诉我一下，我会再补寄给你。再次感谢大家的支持与鼓励。

×去北京出差的时候顺便去华星看了IMAX版的《星际迷航》，本以为不虚此行，结果回来后被Gouki"幸灾乐祸"地告知华星那家放映的是伪IMAX版，顿觉受骗上当。这次去美国一定要抽空去真正的IMAX影院看一场电影，下期的E3游记力争给大家带来更多更有趣的洛杉矶花絮。

本期个人签名

人生如戏，演的却不是自己。



★LP买了一盆很香很香的花回来，放在房间里顿时芳香四溢，LP得意洋洋地说淘到宝了，过几天还要再捧几盆回来。谁知没过几天，叶子上不知从哪冒出来一条毛毛虫，恶心得我赶紧把花盆推到阳台外的角落里，拉上房间窗帘，让那黑色的一坨远离我的视线。事后在吓得花容失色的LP的威逼之下，只有硬着头皮先用杀虫剂把虫喷死，再用两根竹签夹起来埋到了土里……

★毛毛虫事件后，我们家的花草种植计划从此作罢。这让我想起小时候到处捉虫子、挖蚯蚓还养蚕的岁月，那时候咋就不觉得恶心呢？

★E3之后预计将迎来一段闲暇时间比较充裕的日子，终于可以去到处玩一阵子了。期待！

本期个人签名

终于到了最后一关。



▲跟大家分享稻盛和夫的一段话：无论是企业经营还是开展新的事业或者开发新产品，很多人头脑思考的结果首先是没有信心：恐怕不行吧,恐怕做不好吧。但是，如果一味地认定这个"常识性"判断，那么原本可以做的也变得不能做了。如果真正想做一件事情，那么首先要树立坚定的信心，要有强烈的愿望，这都是不可或缺的。为了变不可能为可能，就要有近似于"发疯"的强烈的愿望，坚信目标一定能够实现并为之不断努力奋勇向前。无论是人生还是经营，这是达到目标的惟一方式。

▲某些成功人士有一个"毛病"就是做任何事之前一定要先分析这件事的"前景"。一个QQ群里的朋友，是个比较成功的经理人，发愁向她老婆介绍PC游戏还是TV游戏已经好几周了……因为他搞不清楚到底哪个类型"更有前途"，他不想让他心爱的女人喜欢上一种"没有前途"的游戏类型。这真是"悲剧啊！(by 易中天)"

本期个人签名

E3前流出的新PSP和新PS3的设计让我联想到这样一个新闻标题——中国山寨设计师集体起诉索尼抄袭（组图）



■当工作开始忙碌，属于自己的时间少了，写寄语的时候就会开始头疼。

■每个星期追着美剧看的日子是有条不紊的，虽然看的时候偶尔会责怪编剧的赖皮伎俩，对于剧情走向不满时也总会上论坛轻微发泄，但是忽然这一天，追的所有剧集都暂时中止的时候，这接下来的日子过得还真是奇怪！感觉生活中缺少了什么似的，就像小时候一天不看动画片就活不下去的感觉，当然绝对不会有那么强烈，理由见第一条。

■大家都被小岛折腾得够呛。接连不断地倒计时和天气预报让"看图说话"的作文题目在各大论坛广为流传。

■"今年E3看哪般？"答曰："等待拍肩！"

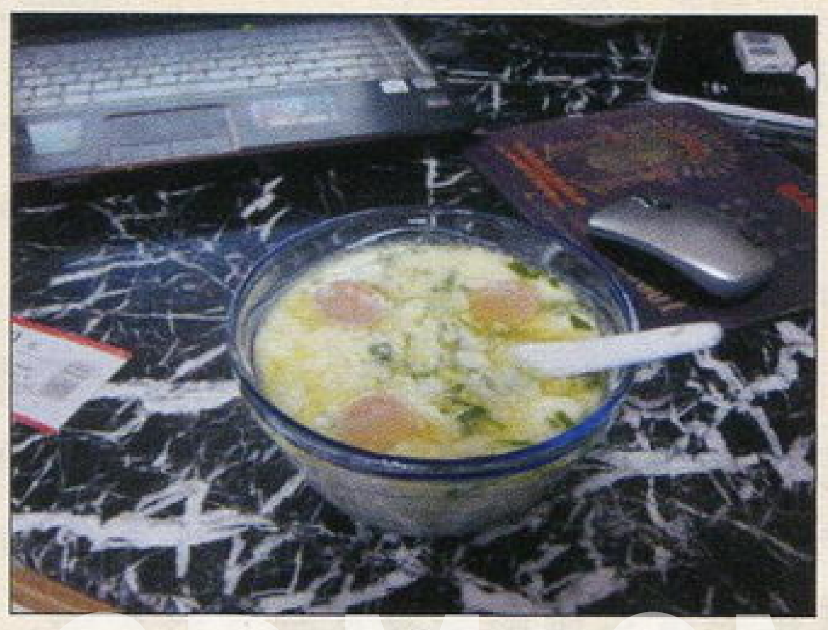
本期个人签名

Music → Genres → Jazz → All Albums → All Songs → Play



亲身经历让我懂得了一个道理：当自己不知道晚饭吃什么才好的时候，去别人家蹭饭往往会让自己的肚皮十分满意。不过，蹭饭也要有充分的准备和足够的理由，比如说我在上次截稿后就以协助九兵卫完成了许多艰巨任务为由到他家里去蹭饭，而且达到了预期的目的。顺便提一下，九兵卫同学的招牌菜式"凉拌肉"，那叫一个美味。就因为这道菜，我已经决定长期到他家里去蹭饭了！

当然，光知道吃是不行的，为了表示对主人的尊重，饭后主动（或被动）去刷锅洗碗也是十分必要的。因为只有这样，下次才可以继续蹭饭，嘿嘿！



▲多日下厨结出的成果，在此小现一下。当然不能跟九兵卫的"凉拌肉"相提并论。

本期个人签名

欺负人乃快乐之本！



★就在自己信心满满地打算在暑假入手第2块TB级硬盘时，可恶的电脑跟我开了一个天大的玩笑。莫名其妙死机不说，重启后还一直死活不认硬盘，重装系统后问题依然。当时就在想，万一要是这么积累了这么长时间的上千G资料全部没了，那损失可就……真是不敢想象哇！

★继续为《苍翼默示录》的家用机版倒计时。前几天去逛官网，发现每周都更新的广播剧非常有意思，官方还特地制作了Q版的niconico动画，感兴趣的玩家可以去看一下。(http://blazblue.jp/)

★激奏版的SOS团已经全部入手完毕,《凉宫》的新一季也重新开播，一切都非常顺利，看来团长要在今年夏天再次爆发了！

本期个人签名

个人心情居然得看电脑的脾气！

本期读者语录

Email mingyuelmc：与为了高考而停买杂志的人恰恰相反，我却是因高考才与UCG结缘。当时因为复习而远离了网络游戏，顿觉有些空落，于是UCG成为了备战高考期间难得的精神食粮……（纱迦回复：我代表广大电视游戏玩家欢迎你弃暗投明！）

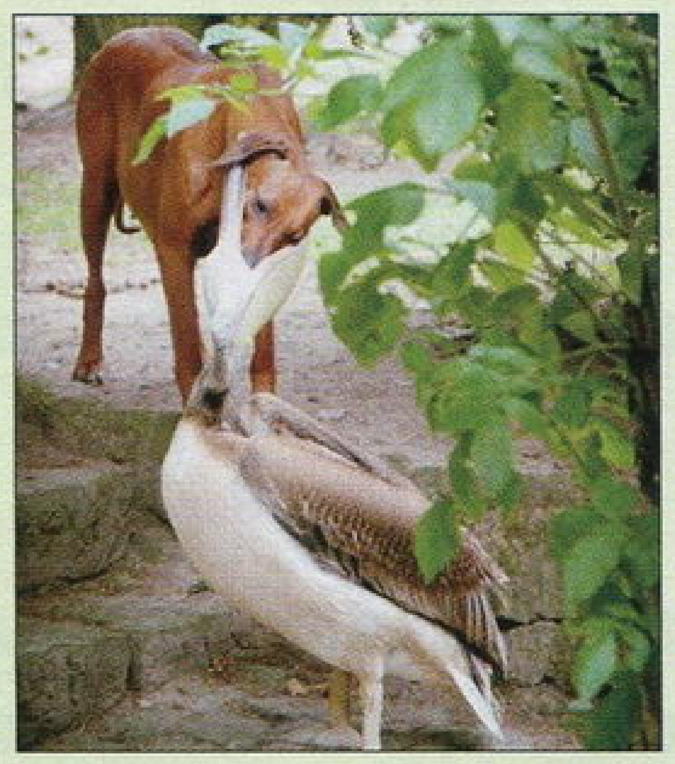


★最近一个星期，编辑部所在的城市意外地下起了大雨，看报纸上说是两天的降雨量抵得上过去十年。这一场场突如其来的大雨，导致个人的N多计划全部流产，好处是省了开空调的电费。

★没想到美帝居然搞不定一个小小猪流感，准确地说应该是美帝完全没把猪流感放在眼里。总之这次美国之行，确实比较揪心。不过美国人民似乎没有什么触动，依然过着正常生活。

★新型 PSP 听说比 PSP3000 还要轻差不多一半，真是无法想象。正好今年夏天要出《灵魂能力》的 PSP 版，索性一起入手算了。说到外形——难道我是惟一一个觉得不难看的人？

★几乎不看漫画的我最近把《咲》和《下一站天后》的漫画补完了。说是补完，其实这两部漫画都远远没到完结的程度，估计至少还得两年才能结束。现在对于那些日日／周周／月月追看漫画的朋友实在是太佩服了。



▶最近对这种鸟简直佩服死了，除了吃鱼，还能生吞兔子、鸭子、鸽子。管你是什么种，都是一口一个。当然，照片上这只并不是想吃狗，它们只是在争食而已……

本期个人签名

人生就像一卷卫生纸，看着挺多，用着用着就没了。



［游戏］在打完绕口令般的 63 套连技后，“波斯猴子”的白金奖杯也握在了手中，这样一来，我离自己设下的第二个目标——10 个白金仅一步之遥了。我希望第 10 个白金是一款有意义的游戏，于是选择了《无名英雄》，目前离一周目通关还有点小距离，而且想在一周目把 350 个碎片收集全部完成，所以进度比较慢，好处是能慢慢享受这款佳作。

［生活］我正在拼命打字，胜嫂突然笑嘻嘻地出现在我身旁，手里拿了一个剥好的枇杷，说是给我吃的。我觉得奇怪，这不是胜嫂的一贯作风啊，于是小心翼翼地谦让了一下：“谢谢老婆，要不还是你吃吧！”胜嫂摸了摸肚子说：“我已经吃了五个了，第六个剥好了才觉得实在吃不下了……”这，真是一个诚实的人啊！（汗）

［牢骚］只有真正遇到一些“脑残”设定时，你才会觉得“人性化”设计的可贵，比如《金刚狼》的存档覆盖，比如《生化尖兵》的不能选关（漏一个收集要素就要等下一周目再来）等等，都可以让中招者恶心上好一阵子。只希望这些逆时代的产物能够少出现或是不出现。

本期个人签名

伟人和好人，通常不是同一个人。——温斯顿·邱吉尔

1. 由于在《生活大爆炸》中看到了霍华德房间里放着的《摇滚乐队》鼓，所以最近我饶有兴致地试了一下 PEGA 的《吉他英雄》套装，结果居然玩得不亦乐乎。以前我一直很奇怪为什么会有人买这些周边，现在终于明白了……原来拿着模拟吉他真的很有摇滚巨星的 Feel 呀。目前我正在怂恿亲朋好友一起《Wii Music》之后和我第二次组成乐队，但是由于第一次的经历实在是太不堪回首，所以还需要经过不懈的努力……

2. 既然说到了《生活大爆炸》，就顺便再盛赞一下这部去年最好看的宅男情景喜剧（没有之一），每次看到四名高智商宅男聚在一起打《光环》、《Wii Sports》，一起玩《星球大战》人物猜猜看，一起用《星际迷航》的克林贡语玩拼字游戏的时候，都让人情不自禁地想要拍手叫好——比起日本宅男来说，这些欧美宅男显然更能给自己找各种乐子啊。

本期个人签名

一天一佣兵





★E3 之前关于主机和游戏的流言真是满天飞，不过相信各位读者拿到杂志的时如此一年一届的盛应该已经接近尾声，究竟这次各家厂商公布的信息是让你兴奋还是失望呢？有条件的读者赶快来信和我们分享你们的感受吧！

☆《勇者 30》虽然打着“30 秒极速体验”的旗号，不过当晴天将所有模式的完成度达到 100% 后，还是发现果然和标题相同的“勇者 30”才是最厚道的。每个小关不但有很“浓缩”的情节，算上所有的分支竟然关卡数量达到了 50 关，即使是知道最快的过关方法也需要七八个小时才能搞定收工，如果还要追求特殊称号，那估计又是对技巧和过关速度的双重考验了……

★每次“《工作室》系列”发售前官方网站都会定制特殊的游戏组合套装来满足 FANS 的需要，而这次《萝萝娜的工作室》的 A 套餐也一如既往的华丽（当然价格也很华丽 -_-b），不过就在自己琢磨着找朋友代购的时候，A 套餐的预订数量居然直接售罄。看来这次不动用“秘密武器”是不能顺利拿到神作了，当然这也对下个月的收支情况提出了最严峻的挑战。

本期个人签名

整个人都 30 秒了。



■话说为了举办一场“天下聚会”，那天特地去看了一下场地，期间遇到一个大忽悠。

我找到 XX 大厦管理处，想谈租用场地办聚会的事情。该处负责人年逾 40，就是一个大老粗，开口就是：“租金一天一万，我们也是要投入滴。”最后大忽悠还需要我上交给他一份效果图来进行审批。“效果图到底做成什么样子，能给我参考一下吗？”我问道。只见大忽悠左顾右盼，打开了办公室内的一台破电脑，然后装腔作势的用鼠标找了半天，最后他奋力点击桌面图标，打开了 QQ 音乐播放器，随着一段音乐的响起，我再也忍不住啦。

■从小到大，活了这么多年，我从来没有买过冰箱，不过前不久这个记录被打破了，我买了一台西门子零度控温的大冰箱，放在家里，很有成就感。

■经我个人鉴定：伊利巧乐滋比蒙牛随变欧罗旋好吃。不过伊利巧乐滋广告涉嫌作假，因为巧乐滋中间根本没有那么长的巧克力棒，实际长度仅有广告中的一半而已。

本期个人签名

再狡猾的猎人也斗不过好狐狸。



◆梅西如愿以偿地拿到了梦想中的冠军杯，今年的金球奖应该是跑不掉的，回顾一下比赛，因为中场的失势，曼联整场比赛给人的感觉就是“乏力”，有力也无处使，打不出气势，只能被巴萨牵着鼻子走了。不过看 CCTV 评论员赛后评论说“曼联只有 C 罗一名世界超一流巨星，但巴萨有很多……”这样无厘头的观点还真是没办法认同，无论从身价还是影响力，只能说那位评论员英超看得太少，找借口也不是这么找的，联想到未来三个赛季都必须要在 CCTV 的指导下观看欧冠……我已经开始怀念 ESPN 的解说员们了。

◆中德之战那晚我出去了，回到家打开电视已经是下半场，结果一看比分，傻了……我说怎么 5 月份天气这么反常，原来是这么回事啊。

◆PSP GO! 公布了，有朋友说“还好自己先买了 3000”，的确，看着这个有点山寨的外形，真不知道为什么一向擅长工业设计的 SONY 为啥突然大脑短路了？

本期个人签名

（再次）下定决心，以后每周至少更新一次 blog，“更新 blog 是很重要的，这样能够让自己大致知道这几年的某一时刻自己都干了什么，这很有意义。许三多说，做有意义的事就能好好活，所以如果想好好活就要更新 blog。”

本期读者语录

盘锦 李兆晨：我以“高玩”（高级玩家）的身分用极其丰富以及夸张的表情对着他口若悬河地说，他听得一脸无辜、痴迷、崇拜和憧憬的表情，他以前从未玩过游戏机，但几天后买了一台 NDS，并且成为了 UCG 的忠实读者。我太有成就感了。（纱迦回复：让他从此以后期期买杂志才是真·成就！）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年6月1日～2009年12月31日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

下一期就是一年一度的游戏盛会E3了，虽然展会还没有召开，但各个厂商却已经开始迫不及待地陆续公布新作。值得关注的是，今年E3将重新恢复往日的规模，参展的作品数量也会有很大的提高，这对于我们玩家来说也是一种很大的考验。面对即将铺天盖地向我们袭来的游戏狂潮，你做好准备了吗？

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年6月			
4日	L2 Love X Loop	L2 Love X Loop	Idea Factory	文字冒险	日版
4日	新世纪福音战士新剧场版 序	Evangelion：序	NBGI	动作射击	日版
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	命运之杖	Wand of Fortune	Idea Factory	文字冒险	美版
25日	月下 新月	Under the Moon～クレセント～	Dimple	文字冒险	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
		2009年7月			
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
16日	职业棒球之魂6	プロ野球スピリッツ6	KONAMI	体育	日版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
23日	十字架与吸血鬼 恋与梦的狂想曲	ロザリオとバンパイア 恋と梦の狂想曲	Compile Heart	文字冒险	日版
30日	Canvas3 淡色画笔	Canvas3 淡色のパステル	GN	文字冒险	日版
30日	娇蛮之吻2学期 急速爱恋	つよきす2学期 Swift Love	CandySoft	文字冒险	日版
30日	NUGA-CEL	NUGA-CEL	Idea Factory	策略角色扮演	日版
		2009年8月			
6日	SD高达G世纪 战争	SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	NBGI	策略	日版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
27日	薄樱鬼 随想录	薄樱鬼 随想录	Idea Factory	文字冒险	日版
27日	秋之回忆6 Next Relation	Memories Off 6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
预定	月姬格斗 Actress Again	Melty Blood：Actress Again	Type Moon	格斗	日版
		2009年9月			
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
		2009年10月			
23日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年6月			
2日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速	美版
2日	红色派系 游击战	Red Faction：Guerrilla	THQ	动作射击	美版
6日	葛城美里报道计划	葛城ミサト报道计画	Cellius	模拟	日版
8日	泰格伍兹高尔夫巡回赛10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
9日	虐杀原形	Prototype	Activision	动作	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
17日	胖公主	Fat Princess	SCE	动作	美版
23日	霸王Ⅱ	Overlord Ⅱ	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	Atrlier Rorona	Gust	角色扮演	日版
25日	阿加雷斯特战记 ZERO	アガレスト战记 ZERO	Compile Heart	角色扮演	日版
25日	苍翼默示录	BlazBlue：Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
25日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA Sports	体育	美版
30日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez：Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
		2009年7月			
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
16日	格斗之王XⅡ	The King of Figthers XⅡ	SNK Playmore	格斗	日版
21日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
23日	块魂赞歌	块魂トリビュート	NBGI	动作	日版
23日	多罗聚会	トロともりもり	SCE	动作	日版
		2009年8月			
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
		2009年9月			
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
10日	三重宇宙	Trinity Universe	Gust	角色扮演	日版
18日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	美版
25日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	欧版
25日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
预定	夺命双雄2	Kane & Lynch 2	Eidos	动作射击	美版
		2009年10月			
9日	黑手党Ⅱ	Mafia Ⅱ	2K Games	动作	欧版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
20日	龙之世纪 起源	Dragon Age：Origins	EA	动作角色扮演	美版
30日	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	欧版
		2009年11月			
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
		2009年预定			
夏	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman：Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
夏	最终幻想XⅢ	Final Fantasy XⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
秋	忍者龙剑传Σ2	Ninja Gaiden Σ2	Tecmo	动作	日版
秋	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	日版
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
冬	三位一体 龙士传说 零	TRINITY Zill O'll Zero	Koei	动作角色扮演	日版
年内	纯白相册	WHITE ALBUM	Aqua Plus	文字冒险	日版
年内	未知海域2 纵横贼道	Uncharted 2：Among Thieves	SCE	动作冒险	美版
年内	量子理论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击	日版
年内	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版

06.04 弧光幻想曲

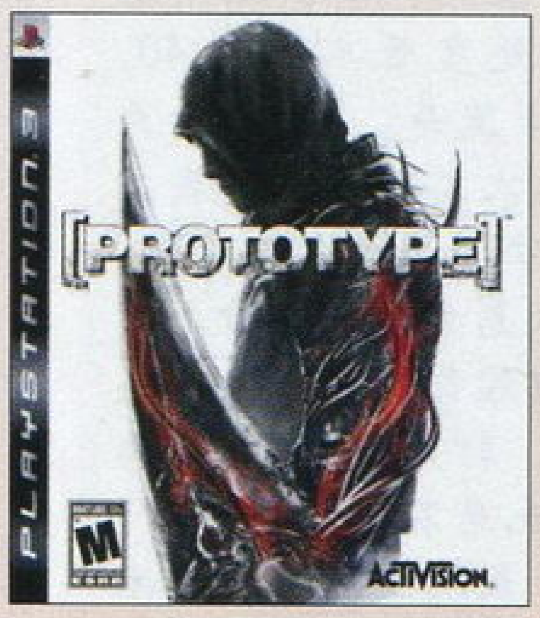
Wii 角色扮演 MMV 无对应周边 推荐度 A



作为Wii上今年最值得期待的原创角色扮演作品，游戏的剧情主要围绕毁灭大陆的浊龙和多个国家的暗中争斗展开，而不时在冒险途中杀出的第三方实力则会掀起一个个高潮，让注重剧情的玩家大呼过瘾。除此之外，游戏的战斗采用半即时的方式进行，玩家不但需要合理分配AP来让同伴使用恰当的攻击方式，把握适当的时机发动强力的连携攻击才是出奇制胜的绝佳方案。另外游戏中同样有丰富的支线任务可供玩家挑战，甚至利用收集到的物品来强化武器和光召术还能衍生出更具威力的攻击方式。

06.09 虐杀原形

多机种 动作 Activision 对应机种为PS3、X360 推荐度 B



他是可以吸收其他人的记忆、能力、外貌的超能力主角；他是失去记忆被卷入恐怖事件中的科学家；他是追求真相，试图寻回记忆的青年男子……阿莱克斯作为一个反英雄主角，拥有足够强的能力面对更强大的变异怪物，控制他的玩家也面临着道德的考验。游戏集合了众多优秀作品的长处并凝聚在自己身上：以真实的纽约作为基础设定的游戏背景；一片狼藉大都市等着你去探索；自由的战斗系统给你足够的残酷空间。在当今类似作品层出不穷的前提下，本作是否能脱颖而出，还要等真正玩过之后才能定论！

06.11 无限航路

NDS 策略 SEGA 无对应周边 推荐度 B



以星际航行和宇宙舰队战为题材的角色扮演类游戏并不多见，如果你对这类题材比较感兴趣，那么就要对由世嘉制作发行的这款《无限航路》加大关注度了。从以往的报道中，我们不难看出这款游戏在原本的角色扮演类型基础上融入了更多的策略成分，玩家除了要想玩其他同类游戏那样控制角色们进行各种各样的探索和冒险之外，还要在场面宏大的宇宙舰队战中下足工夫。通过不同舰只和兵种的巧妙搭配和阵型调整将会使得战斗的结局千变万化，多样化的战斗模式更是可以满足玩家的挑战欲望。

www.plumbook.cn

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年6月					
9日	吉他英雄 巡回演出 现代金曲	Guitar Hero On Tour：Modern Hits	Activision	音乐	美版
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
11日	流行之神DS 都市传说怪异事件	流行り神DS 都市传说怪异事件	日本一	文字冒险	日版
11日	成为魔女	魔女になる。	Tryfirst	文字冒险	日版
11日	无限航路	无限航路	SEGA	策略	日版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	冰上公主	Diva Girls：Princess on Ice	505 Games	模拟育成	美版
18日	朋友聚集	トモダチコレクション	Nintendo	模拟育成	日版
18日	多湖辉的头脑体操 第1集 解谜世界一周旅行	多湖辉の头の体操 第1集 谜解き世界一周旅行	LEVLE—5	文字冒险	日版
18日	多湖辉的头脑体操 第2集 横断银河的解谜冒险	多湖辉の头の体操 第2集 银河横断谜解きアドベンチャー	LEVLE—5	文字冒险	日版
23日	霸王 亡命喽罗	Overlord Minions	Codemasters	益智	美版
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half—Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
预定	萌菌物语DS	もやしもんDS	Takaratomy	文字冒险	日版
2009年7月					
11日	勇者斗恶龙IX	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	角色扮演	日版
30日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
预定	海豹宝贝	ダフ～！！まめゴマ！	Creative Core	模拟育成	日版
2009年8月					
6日	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	角色扮演	日版
2009年9月					
11日	口袋妖怪 金	ポケットモンスター ハートゴールド	Nintendo	角色扮演	日版
11日	口袋妖怪 银	ポケットモンスター ソウルシルバー	Nintendo	角色扮演	日版
2009年10月					
1日	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	LEVLE—5	角色扮演	日版
2009年预定					
夏	狼与香辛料 跨越大海的风	狼と香辛料 海を渡る风	ASCII Media Works	文字冒险	日版
秋	超级机器人学园	スパロボ学园	NBGI	策略角色扮演	日版
秋	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	LEVLE—5	文字冒险	日版
秋	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演	日版
年内	超级大战争DS2	ファミコンウォーズDS2	Nintendo	策略	日版
年内	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ～Tears Crown～	NBGI	动作角色扮演	日版
年内	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界の巨兽	NBGI	角色扮演	日版
年内	二之国	二ノ国	LEVLE—5	角色扮演	日版

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年6月					
1日	最终幻想IV The After 月之归还	Final FantasyIV The After 月の归还	Square Enix	角色扮演	日版
2日	VR网球 2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	美版
2日	虚拟宇宙 扭曲之塔	Roogoo Twisted Towers	SouthPeak Games	益智	美版
4日	弧光幻想曲	Arc Rise Fantasia	MMV	角色扮演	日版
8日	泰格伍兹高尔夫巡回赛10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
8日	网球大师杯	Grand Slam Tennis	EA	体育	美版
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
12日	暗渠	The Conduit	SEGA	主视角射击	欧版
16日	冰上公主	Diva Girls：Princess on Ice	505 Games	模拟育成	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	霸王 黑暗传奇	Overlord Dark Legend	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half—Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
预定	Wii Sports 运动胜地	Wiiスポーツリゾート	Nintendo	体育	日版
预定	最终幻想 水晶编年史 光与暗的公主与征服世界之塔	光と暗の姫君と世界征服の塔 Final Fantasy Rystal Hronicles	Square Enix	策略	日版
2009年7月					
1日	豚鼠特工队	G—Force	Disney	动作	美版
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
30日	恐怖体感 咒怨	恐怖体感 咒怨	AQ Interactive	动作冒险	日版
2009年8月					
1日	怪物猎人3 tri	モンスターハンター3（トライ）	Capcom	动作	日版
6日	SD高达G世纪 战争	SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	NBGI	策略	日版
13日	钢之炼金术师 晓之王子	钢の炼金术师 Fullmetal Alchemist 晓の王子	Square Enix	动作角色扮演	日版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
29日	死亡空间 血统	Dead Space Extraction	EA	射击	美版
2009年10月					
23日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版
2009年预定					
夏	龙珠 天下一大冒险	ドラゴンボール 天下一大冒险	NBGI	动作	日版
夏	瓦尔哈拉骑士 精灵传说	ヴァルハラナイツ エルダールサーガ	MMV	动作角色扮演	日版
冬	圣恩传说	Tales of Graces	NBGI	角色扮演	日版
冬	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
年内	战国无双3	战国无双3	Koei	动作	日版
年内	罪与罚2	罪と罚2	Nintendo	射击	日版
年内	永恒蔚蓝2 美丽海洋	フォーエバーブルー2 Beautiful Ocean	Nintendo	动作冒险	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年6月					
2日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速	美版
2日	红色派系 游击战	Red Faction：Guerrilla	THQ	动作射击	美版
9日	虐杀原形	Prototype	Activision	动作	美版
15日	泰格伍兹高尔夫巡回赛10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	霸王 II	Overlord II	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	苍翼默示录	BlazBlue：Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
25日	穿越时空的少女	Time Leap	Prototype	文字冒险	日版
25日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA	体育	美版
30日	地狱复仇	Infernal：Hell's Vengeance	Playlogic	动作射击	美版
30日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez：Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half—Blood Prince	EA	动作	美版
2009年7月					
16日	格斗之王 X II	The King of Figthers X II	SNK Playmore	格斗	日版
21日	豚鼠特工队	G—Force	Disney	动作	美版
28日	战争机器2 全线开战版	Gears of War：All Fronts Collection	Microsoft	动作射击	美版
2009年8月					
6日	真名法典 II	MagnaCatra II	NBGI	角色扮演	日版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
27日	梦幻俱乐部	ドリームクラブ	D3 Publisher	模拟育成	日版
2009年9月					
1日	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	音乐	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
17日	光环3 ODST	Halo 3：ODST	Microsoft	主视角射击	美版
17日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	欧版
22日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	欧版
25日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
预定	夺命双雄2	Kane & Lynch 2	Eidos	动作射击	美版
2009年10月					
9日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
20日	龙之世纪 起源	Dragon Age：Origins	EA	动作角色扮演	美版
30日	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	欧版
2009年11月					
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	求生之路2	Left 4 Dead 2	EA	主视角射击	美版
2009年预定					
夏	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman：Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
年内	细胞分裂 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell：Conviction	Ubisoft	动作	美版
年内	九十九夜 II	ナインティナイン・ナイツ II	Q Entertainment	动作	日版
2010年预定					
春	最终幻想 X III	Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	美版
秋	光环 致远星	Halo：Reach	Microsoft	主视角射击	美版

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年6月					
4日	新世纪福音战士新剧场版 序	Evangelion：序	NBGI	动作射击	日版
4日	西村京太郎旅行悬疑 凶恶的季节 东京～南纪白浜连续杀人事件	西村京太郎トラベルミステリー 恶逆の季节 东京～南纪白浜连续杀人事件	MMV	文字冒险	日版
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
9日	摇滚乐队 不插电	Rock Band Unplugged	MTV Games	音乐	美版
11日	新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド2nd ポータブル	CyberFront	文字冒险	日版
11日	走自己坚信之路	己の信ずる道を征け	FromSoftware	益智	日版
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
18日	Fate/无限代码 携带版	フェイト/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	格斗	日版
23日	变形金刚 堕落者的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态	ヴァルハラナイツ2 バドルスタンス	MMV	动作角色扮演	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half—Blood Prince	EA	动作	美版
预定	剑、魔法与学园2	剑と魔法と学园モノ2	Acquire	角色扮演	日版
预定	秋之回忆 雨后	Memories Off After Rain	5pb.	文字冒险	日版
2009年7月					
2日	初音未来 DIVA计划	初音ミク プロジェクト ディヴーァー	SEGA	音乐	日版
2日	我的暑假4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图	ボクのなつやすみ4 濑户内少年侦探团、ボクと秘密の地图	SCE	动作冒险	日版
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
16日	伊苏 I＆II 编年史	Ys I＆II Chronicles	Falcom	动作角色扮演	日版
21日	豚鼠特工队	G—Force	Disney	动作	美版
23日	魔女计划	Project With	GungHo	模拟育成	日版
30日	To Heart 2 携带版	To Heart 2 Portable	Aqua Plus	文字冒险	日版
30日	装甲核心3 携带版	Armored Core 3 Portable	From Software	动作	日版
预定	炙热之魂 Accelate	ブレイジングソウルズ アクセレイト	Idea Factory	策略角色扮演	日版
2009年8月					
6日	对决传说	Tales of Versus	NBGI	动作	日版
6日	流行之神3 警视厅怪异事件档案	流行り神3 警视厅怪异事件ファイル	日本一	文字冒险	日版
20日	神隐	おおかみかくし	KONAMI	文字冒险	日版
预定	天诛3 携带版	天诛 参 ポータボル	FromSoftware	动作	日版
2009年9月					
8日	暗夜杀机2	Obscure 2	Playlogic	动作冒险	美版
17日	伊苏7	Ys Seven	Falcom	动作角色扮演	日版
18日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	美版
2009年10月					
23日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版
2009年12月					
17日	女皇之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
2009年预定					
夏	灵魂能力 毁灭宿命	Soul Calibur：Broken Destiny	NBGI	格斗	日版
秋	武装机甲	铁のラインバレル	Hudson	策略角色扮演	日版
冬	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
年内	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	动作角色扮演	日版
年内	死神在背后	うしろ	LEVLE—5	角色扮演	日版
年内	纸箱战机	ダンボール战机	LEVLE—5	角色扮演	日版

www.plumbook.cn



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn





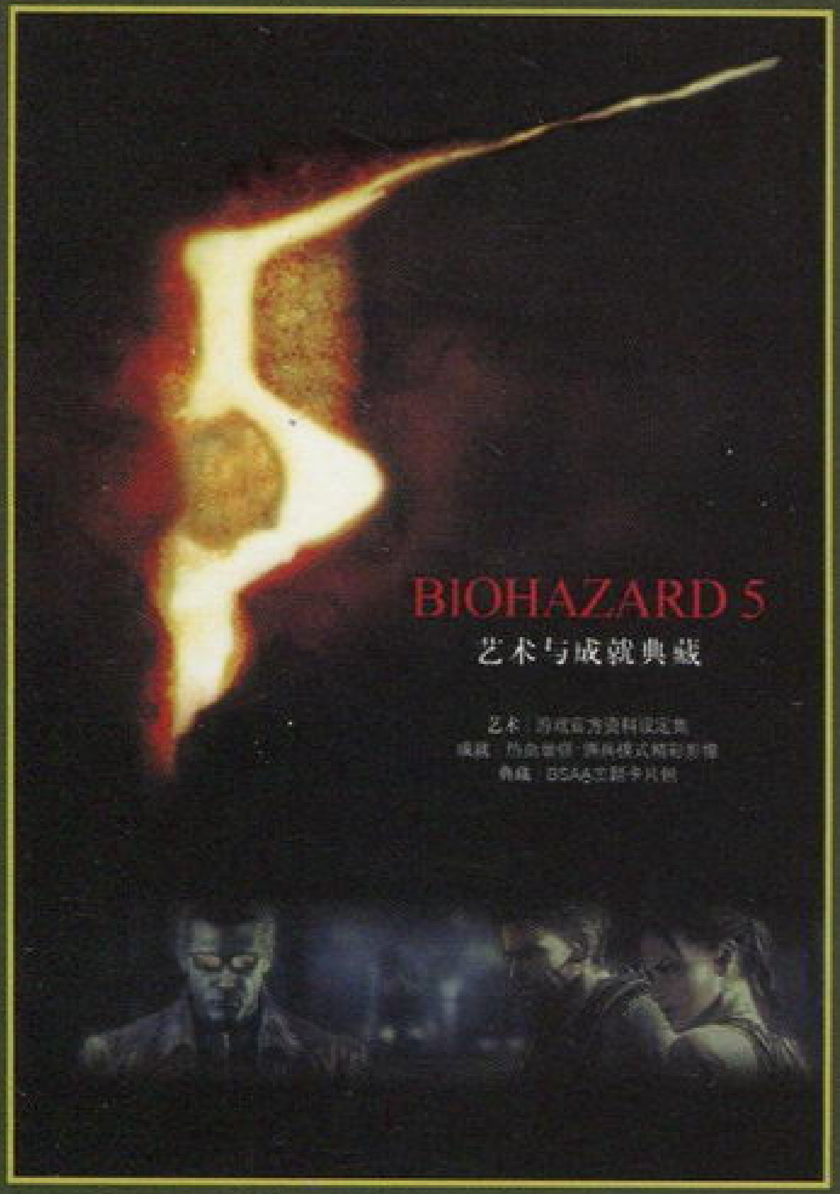
酒梅杂志 DM SMV
www.plumbook.cn

下期：E3特刊

年度盛宴，编辑亲赴美国E3展会，为您奉上独家一手报道！
图文影像外加深度分析，还有更多精彩内容，一切尽在下期特刊！

BIOHAZARD 5

艺术与成就典藏



《生化危机5》的终极典藏之作诞生！让你感受次世代游戏巅峰之作艺术与成就的双重视觉冲击！

★近200页大开本官方资料设定集满载游戏开发秘辛，从未公开的游戏概念插画、广告用图、角色造型、场景原画完全收录！

★140分钟DVD收录佣兵模式目前所知的最好成绩、最佳路线与最精彩的挑战影像！

★特制BSAA主题帅气卡片包必将成为你爱不释手的随身伙伴！





超值赠品
特制BSAA主题帅气卡片包 **6月8日 全国上市**

终结者2018

官方小说



即将于6月9日全国上映的好莱坞超级大片——《终结者2018》（终结者4）的官方小说，由美国知名作家撰写，环境和动作的细节描写极为细致和丰富，遣词造句的用心程度远超普通电影改编小说，作者用他多年积累下来的写作经验编织了一个节奏紧凑，曲折精彩的故事。全书充满了动作、神秘学，甚至是哲学，包含很多以往的《终结者》小说或电影不曾提及的深刻内容，是对此系列主题的有力升华。

末日三部曲的
开篇之作
天网与人类的
生死决战



特别附赠
终结者2018 珍藏音乐CD **6月10日 全国上市**

终结者2018

官方电影指南

约翰·康纳在童年时代的努力并没有为全人类带来新的明天。“审判日”如期降临，将大地染成一片血红。累累的白骨见证了无数生命在转瞬之间灰飞烟灭。而幸存者，必须竭尽全力保卫手中仅存的一切。康纳在命运的引领下成了抵抗者的领头人，可他能做的也只是带领核爆的幸存者们在机器人的猎杀中苟延残喘，偶有的几次小胜利根本无法动摇双方的实力对比。不过，在斗争的过程中他渐渐发现，这，并不是他母亲警告过他的那个未来……



176页16开精装特辑+官方原声音乐CD



终结者2018

配套官方资料指南全书

全面介绍电影版相关环节
制作阵容珍贵独家访谈
现场制作秘闻等各种珍稀资料
所有《终结者》爱好者的必读之书

6月10日 全国上市

PSP·e族 6月B Vol.29

软件、游戏、影视、音乐
所有PSP最新资源一网打尽
带你全面感受PSP的魅力

软件e览

TA-088v3 PSP-2000
完全破解
详情参看 精选软件情报站

卷首策划

好爸爸，坏爸爸
纵论游戏界各色父亲角色

专题e评

中国风PS游戏
大放送



e族之星-封面萌娘
持续进行中
7月B封面MM由你选

攻略e族

Bleach 灵魂升温6 完全攻略
梦幻骑士 豪华剧情攻略



已上市
各地报刊亭
销售中

更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！

www.plumbook.cn